ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ INTERNET: HANDS-ON TEST

212 ΣΕΛΙΔΕΣ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 136 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.

CIVILIZATION: ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ

CALL TO POWER II





GIANTS



STUPID INVADERS



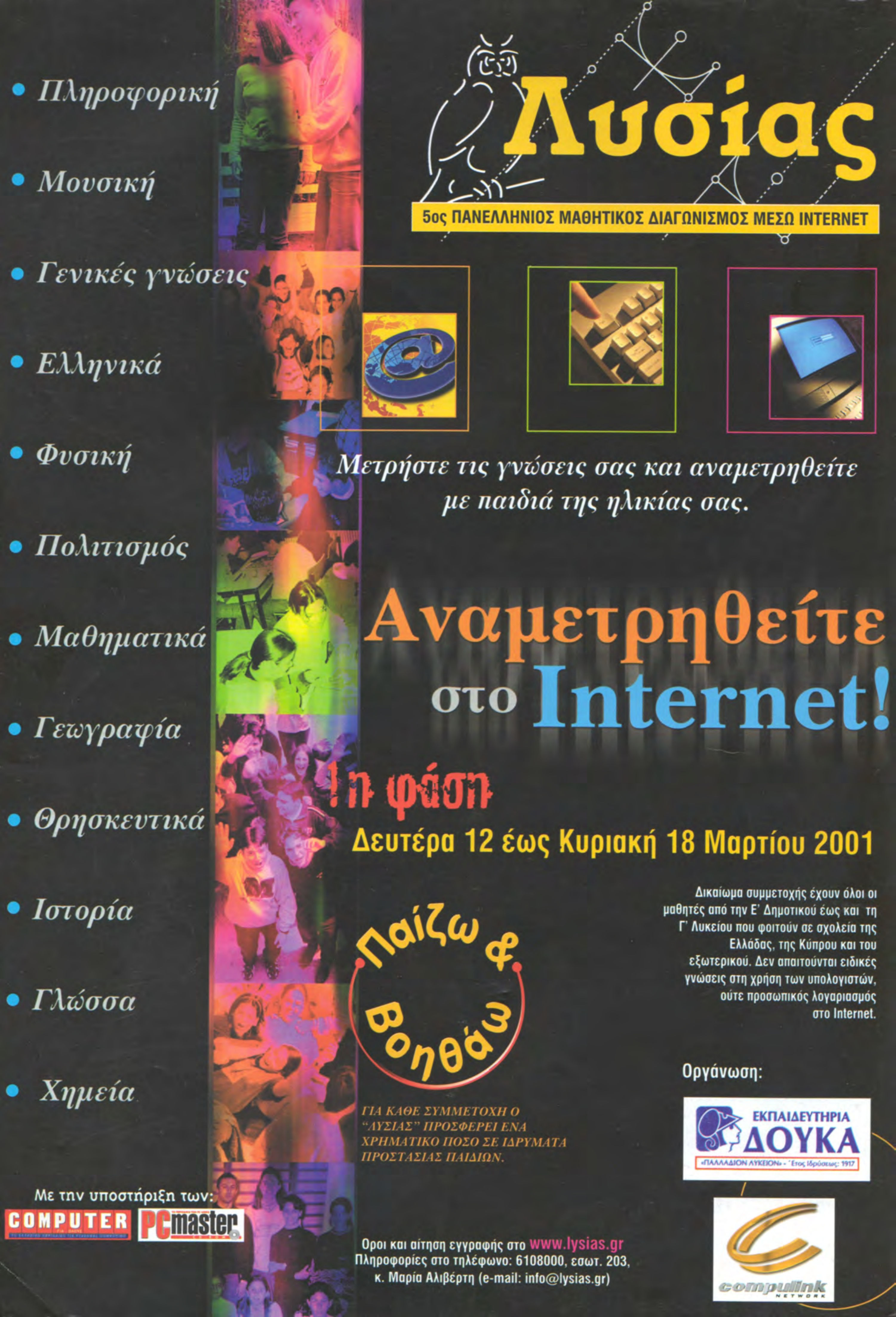
RESIDENT EVIL 3



RIDDLE OF THE SPHINX



NO ONE LIVES FOREVER


Λυσίας
5ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET
• Πληροφορική
• Μουσική
• Γενικές γνώσεις
• Ελληνικά
• Φυσική
• Πολιτισμός
• Μαθηματικά
• Γεωγραφία
• Θρησκευτικά
• Ιστορία
• Γλώσσα
• Χημεία
Μετρήστε τις γνώσεις σας και αναμετρηθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.
Αναμετρηθείτε στο Internet!
1η φάση
Δευτέρα 12 έως Κυριακή 18 Μαρτίου 2001
Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι μαθητές από την Ε' Δημοτικού έως και τη Γ' Λυκείου που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού. Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών, ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
Παίζω & Βοηθάω
ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο "ΛΥΣΙΑΣ" ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΕΝΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟ ΠΟΣΟ ΣΕ ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΑΙΔΙΩΝ.
Οργάνωση:
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑ
«ΠΑΛΛΑΔΙΟΝ ΛΥΚΕΙΟΝ» · Έτος ίδρύσεως: 1917
compulink NETWORK
Με την υποστήριξη των:
COMPUTER
PCmaster
Οροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr
Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 6108000, εσωτ. 203,
κ. Μαρία Αλιβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)



DON'T CALL ME BABY
ONI
WWW.ONI-GAME.COM
www.rockstargames.com
PC CD-ROM
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rockstar Games, the Rockstar logo, the Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2000 All rights reserved. www.take2games.com
TAKE 2
www.take2games.com
C.D MEDIA
ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

Editorial

Τελικά, ένας μήνας δεν είναι λίγος χρόνος. Αισθάνομαι σαν να έχουμε να τα πούμε από πέρυσι (κάτι βέβαια που, αυστηρά μιλώντας, ισχύει στην πραγματικότητα, αφού τα άρθρα του τεύχους Ιανουαρίου γράφονται τον Δεκέμβριο...). Συνειδητοποιώ έτσι ότι το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι το πρώτο μηνιαίο "PC Master" της νέας περιόδου, το πρώτο δηλαδή που κυκλοφορεί έναν μήνα μετά την κυκλοφορία του προηγούμενου τεύχους του. Δεν ξέρω, μου έρχεται περίεργο...

Ας αφήσουμε τα προσωπικά μου ψυχολογικά προβλήματα, όμως, και ας επικεντρωθούμε στο καινούριο Civilization, το οποίο όμως δεν λέγεται πλέον Civilization για λόγους copyright, αλλά απλώς Call to Power II. Τα γραφόμενα του subzer0 με προβλημάτισαν, καθώς δεν ξέρω αν θα πρέπει να ενθουσιαστώ με τη νέα έκδοση του Civilization. Είναι μεν φοβερή και τρομερή, αλλά... εύκολη σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις. O subzer0, πάντως, έχει ακόμα μαύρους κύκλους κάτω από τα μάτια του για χάρη του Call to Power II.

Οι adventure-άδες έχουν κάθε λόγο να χαίρονται, καθώς αυτόν το μήνα κυκλοφόρησαν δύο εξαιρετικοί τίτλοι: το Stupid Invaders ("...χιούμορ που τσακίζει κόκκαλα και η πιο χαζή δράση που έχεις συναντήσει ποτέ, στο πιο χαζό παιχνίδι από καταβολής computer games. Μόνο για έξυπνους" σύμφωνα με τον Αντρέα) και το Riddle of the Sphinx, ένα ιδιαίτερα δύσκολο adventure που θα προκαλέσει το δείκτη IQ σας.

Από την αρθρογραφία του τεύχους ξεχωρίζω το αφιέρωμα στο δορυφορικό Internet, περισσότερο για λόγους προσωπικού ενδιαφέροντος. Με τις χαμηλές ταχύτητες και τις ακριβές χρεώσεις των καλωδιακών συνδέσεων, η δορυφορική επικοινωνία φαντάζει μία πολύ ελκυστική εναλλακτική λύση. Οχι, βέβαια, ότι δεν υπάρχει και κάποιος... "λάκκος στη φάβα"! Για το λόγο αυτό διαβάστε το κείμενο πολύ προσεκτικά.

Τώρα πια θα τα ξαναπούμε την... άνοιξη!

Γιάννης Πατρίκος

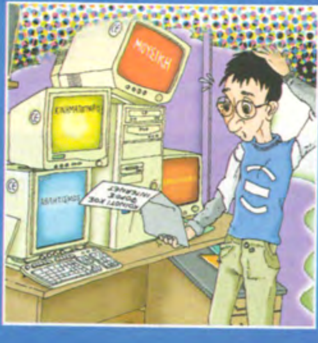
Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία

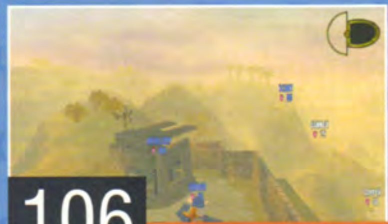








92 Giants



106 Hogs of War

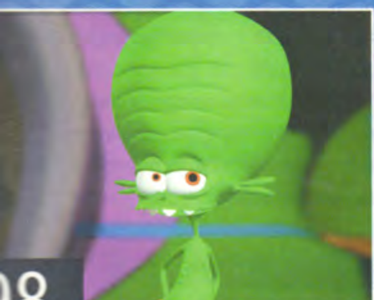


110 Riddle of the Sphinx



118 Hitman: Codename 47

Game Club



98 Stupid Invaders



86 Civilization: Call to Power 2



102 Resident Evil 3



114 Battleship 2

PCmaster CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας, **ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Ηλίας Καφούρος, Στάθης Λαμπρόπουλος,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοϊτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Αγγελική Παρθενίου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Γεια σας και πάλι!!! Πάει, πέρασε κι ο πρώτος μήνας της νέας χιλιετίας. Μπήκαμε ήδη στον δεύτερο και μαζί με αυτόν έφτασε στα χέρια σας και το δεύτερο τεύχος του ανανεωμένου "PC Master". Εμείς, πιστοί στο καθήκον μας (πώς να μην είμαστε πιστοί άλλωστε με τέτοιο μαστίγωμα...), φροντίσαμε κι αυτόν το μήνα να σας εφοδιάσουμε με αρκετά καλούδια, που θα σας κρατήσουν για αρκετές ημέρες κολλημένους στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Επιμέλεια: Στάθης Λαμπρόπουλος
amandil@compupress.gr



Demos

AMERICAN McGEE'S ALICE

Εταιρεία: *Electronic Arts*
Απαιτήσεις: *Pentium II 400MHz, 64MB RAM, κάρτες ήχου και γραφικών συμβατές με το DirectX 7*

Καλώς ήλθατε και πάλι στη χώρα των θαυμάτων, στη χώρα όπου όλα είναι δυνατά και όπου το θαυμαστό συνάντησε τον τρόμο!!! Ναι, καλά ακούσατε, όσοι έχετε διαβάσει το βιβλίο "Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων", θα βρεθείτε σε γνώριμα



μέρη, μόνο που αυτή τη φορά το χάος και το κακό έχουν επικρατήσει και σε όλη τη χώρα κυριαρχεί ο φόβος και ο τρόμος. Κάποιος πρέπει να βάλει τέλος σε αυτή την κατάσταση και να επαναφέρει την τάξη και την ασφάλεια. Ποιος είναι αυτός; Μα ποιος άλλος από την Αλίκη, δηλαδή εσάς! Χεχεχε!

Οπως καταλαβαίνετε, θα πάρετε το ρόλο της Αλίκης που επισκέπτεται και πάλι τη σουρεαλιστική χώρα των θαυμάτων μετά από πρόσκληση του φίλου της, του λευκού λαγού. Η κόκκινη Βασίλισσα Κούπα τρελάθηκε εντελώς και έχει σκλαβώσει όλους όσοι της εναντιώθηκαν. Θα εξοπλιστείτε με μια πλειάδα θανατηφόρων παιδικών όπλων, θα πολεμήσετε όλους τους εχθρούς σας και, φυσικά, θα πρέπει να δώσετε ένα καλό μάθημα στην κακιά Βασίλισσα. Από εσάς εξαρτάται το αν θα επανέλθουν η τάξη και η ασφάλεια στη χώρα των θαυμάτων. Εγκαταστήστε το demo και προσέξτε να μη μας ντροπιάσετε!

VARIOUS
▸ DirectX 8

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake 3 Arena για να δώσει ζωή σε αυτόν τον θαυμαστό κόσμο του παραμυθιού. Θα εντυπωσιαστείτε από την καταπληκτική δουλειά που έχει γίνει στα γραφικά. Η engine του Quake κάνει και πάλι θαύματα και τα χρώματα είναι καταπληκτικά. Ολη η δύναμη του Alice βρίσκεται στα μαγευτικά γραφικά του. Πρέπει να τα δείτε για να καταλάβετε και να διαπιστώσετε πως όταν υπάρχει έμπνευση και μεράκι, μπορούν να γίνουν θαύματα. Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός και συμβάλλει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Την Αλίκη θα τη βλέπετε σε προοπτική τρίτου προσώπου. Αυτό ίσως να σας μπερδέψει λίγο, αλλά όλα είναι θέμα συνήθειας. Δυστυχώς, δεν υποστηρίζεται multiplayer game, κάτι που ίσως είναι το βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού.

SWAT3: ELITE EDITION

Εταιρεία: *Sierra Studios*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 32MB RAM, DirectX 6.1*

Ηρθε ο καιρός να αποδείξετε ξανά ότι είστε ενάντια στην τρομοκρατία και ότι κάνετε το παν για να την εξαλείψετε από προσώπου γης. Ναι, το ξέρω, οι ευχές μόνο δεν αρκούν, οπότε καιρός να πάρετε τα όπλα!!! Θα γίνετε και πάλι μέλος της επίλεκτης ομάδας SWAT και ο μοναδικός σκοπός σας θα είναι η εξάλειψη κάθε τρομοκράτη, όπου κι αν βρίσκεται αυτός.





Το νέο σε αυτή την έκδοση του παιχνιδιού είναι, φυσικά, η υποστήριξη για πρώτη φορά multiplayer mode, κάτι που έλειπε από τα προηγούμενα SWAT. Μια και το παιχνίδι βασίζεται στη συνεργασία των μελών της ομάδας, θα πρέπει να εφαρμόσετε την κατάλληλη τακτική για να τα βγάλετε πέρα στις διάφορες αποστολές σας, τόσο στο single player mode όσο και στο multiplayer. Ιδιαίτερα, βέβαια, στο multiplayer, θα πρέπει να μάθετε να συνεργάζεστε με τους υπόλοιπους παίκτες της ομάδας σας και όχι απλώς να... βαράτε ό,τι κινείται! Η τακτική που εφαρμόζουν οι παίκτες για να φτάσουν στη νίκη παίζει καθοριστικό ρόλο, και αυτό κάνει το παιχνίδι πιο συναρπαστικό. Βέβαια, μπορείτε να παίξετε και ένα απλό Deathmatch, κάτι όμως που μπορείτε να κάνετε και με άλλα παιχνίδια.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους drivers για την κάρτα ήχου SoundBlaster PCI 128, που κυκλοφόρησε η Creative Labs στις 5/1/2001.

Οσοι θέλετε να αναβαθμίσετε τους drivers της κάρτας σας, θα πρέπει να τρέξετε το αρχείο sbpci128setupus.exe. Ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα που έχετε στον υπολογιστή σας θα χρειαστείτε για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση και ένα από τα παρακάτω αρχεία:

- **p128w9x.lib:** Για όσους έχουν Windows 95 και 98
- **p128w2k.lib:** Για όσους έχουν Windows ME και 2000
- **p128wnt.lib:** Για όσους έχουν Windows NT

Σημειώνεται για όσους έχουν Windows 95 στο σύστημά τους ότι πριν να εγκαταστήσουν τους νέους drivers θα πρέπει να έχουν πρώτα εγκαταστήσει το DirectX 7a ή το νεότερο DirectX 8 (περιέχεται στο CD μας).

SCREENSHOTS

- 4x4
- Anarchy On-line
- Stupid Invaders

Το παιχνίδι στο multiplayer είναι, όπως λέει και η κατασκευάστρια εταιρεία, MOD Friendly, κάτι που σημαίνει πως με τα εργαλεία που δίνονται μαζί με το παιχνίδι όσοι έχουν την όρεξη και τις γνώσεις μπορούν να φτιάξουν πολλά διαφορετικά modifications, όπως αυτά που θα διαβάσετε για άλλα διάσημα παιχνίδια στο ομώνυμο άρθρο του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας. Αντε, λοιπόν, τι κάθεστε; Οι τρομοκράτες εκεί έξω σας περιμένουν!!!

HOSTILE WATERS

Εταιρεία: *Rage Software*
ROLLING DEMO

Το παιχνίδι θα μας μεταφέρει στο έτος 2032. Πρόκειται για ένα action/strategy, στο οποίο θα πρέπει να τα βάλουμε με τα διαπλεκόμενα συμφέροντα, μια ομάδα δηλαδή από οικονομικούς, στρατιωτικούς



και πολιτικούς παράγοντες που θέλουν σώνει και καλά να υποτάξουν ολόκληρο τον πλανήτη και να τον έχουν κάτω από τον έλεγχό τους (κάτι μου θυμίζει αυτό...). Πρέπει να αντισταθούμε, και για να τα καταφέρουμε, θα πρέπει μέσα από 20 διαφορετικές αποστολές να θέσουμε τέλος στα σκοτεινά σχέδιά τους.

Το παιχνίδι υπόσχεται καταπληκτικά γραφικά σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον. Περιμένουμε σύντομα να έχουμε και ένα playable demo για να βγάλουμε τα πρώτα συμπεράσματά μας. Προς το παρόν, μπορείτε να πάρετε μια γεύση από το παιχνίδι με το rolling demo που εξασφαλίσαμε για εσάς.

UNDYING

Εταιρεία: *Electronic Arts*
ROLLING DEMO

Μυστήριο και γοτθικός τρόμος κυριαρχούν στο Clive Barker's Undying που ετοιμάζει η Dreamworks σε συνεργασία με την Electronic Arts. Μια ενδιαφέρουσα περιήγηση σε flash υπάρχει στη σελίδα http://undying.ea.com/. Εμείς σας δίνουμε και το rolling demo του παιχνι-



διού, για να πάρετε μια γεύση από τον μυστηριώδη και τρομακτικό αυτόν κόσμο. Φαίνεται ενδιαφέρον, μια και μάλλον πρόκειται για ένα 1st person shooter σε έναν τρισδιάστατο κόσμο μυστηρίου και μαγείας, κάτι που σίγουρα συναρπάζει. Περιμένοντας περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι, δείτε το rolling demo του.

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Εταιρεία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 64MB RAM, κάρτες ήχου και γραφικών συμβατές με το DirectX 7*

Οσοι έχετε παίξει τα Fallout 1 και 2 μην μπερδευτείτε, καθώς δεν πρόκειται για την τρίτη συνέχεια των πολύ

PATCHES

- Diablo 2
- Giants Citizen Kabuto
- No One Lives Forever
- Quake 3 Arena
- C&C: Red Alert 2
- Sacrifice
- Kingdom Under Fire
- Half-Life

SOLUTIONS

▶ Stupid Invaders

γνωστών RPGs. Είναι ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι, που δανείζεται όμως πολλά στοιχεία από τους κόσμους των Fallout. Είναι κάπως δύσκολο να σας περιγράψω τι ακριβώς θα είναι το παιχνίδι, αλλά θα κάνω μια προσπάθεια. Αυτοσυστήνεται ως ένα "squad-based, third person tactical combat game" με λίγα στοιχεία RPG. Δεν καταλάβατε, ε; Καλά, ας ξαναπροσπαθήσω...

Θα γίνετε μέλος της "Ατσάλινης Αδελφότητας" (Brotherhood of Steel), που ως στόχο της έχει να επαναφέρει τη χαμένη ακμή στον κόσμο του Fallout, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία και ό,τι άλλο χρειαστεί (π.χ. όπλα). Θα ελέγχετε κάθε φορά έξι χαρακτήρες και ο σκοπός σας σε κάθε αποστολή θα είναι να υπερνικήσετε όλα τα εμπόδια και την αντίσταση των αντιπάλων σας για να φτάσετε στην επιτυχία. Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε όλη τη στρατηγική δεινότητα που έχετε συσσωρεύσει όλα τα προηγούμενα χρόνια ατελείωτου gaming. Τα λίγα στοιχεία RPG του παιχνιδιού έχουν να κάνουν με το ότι τα μέλη της ομάδας που ελέγχετε καλυτερεύουν με τον καιρό, καθώς μαζεύουν εμπειρία και κερδίζουν διάφορες ικανότητες.



Το περιβάλλον και ο χρόνος του παιχνιδιού μάς μεταφέρει στη Βόρεια Αμερική μετά από έναν ολοκληρωτικό πυρηνικό πόλεμο, όπου επικρατεί παντού το χάος. Θα κινηθείτε ανάμεσα σε ερειπωμένα χωριά, έρημες εκτάσεις, πεσμένους ουρανοξύστες, ερειπωμένα εργοστάσια και πάρα πολλά άλλα κτίρια, που όλα μαζί συνθέτουν τον μελλοντικό τρομακτικό κόσμο του Fallout. Υπάρχουν πάρα πολλά όπλα για να καταφέρετε με τις αποστολές σας (αριθμούν συνολικά τις 25), από απλά περίστροφα έως και εκτοξευτήρες ρουκετών, ενώ τα μέλη της ομάδας σας θα μπορούν να χρησιμοποιούν και οχήματα για τις μάχες που θα δίνουν. Υπάρχουν εννέα διαφορετικοί τύποι χαρακτήρων, από τους οποίους θα διαλέξετε αυτούς που θα στελεχώσουν την ομάδα σας, ενώ μπορείτε να κατασκευάσετε και άλλους χαρακτήρες από την αρχή. Το παιχνίδι είναι turn-based, αλλά έχει περιορισμό στην ώρα που έχετε διαθέσιμη για να κάνετε τις κινήσεις σας με αποτέλεσμα η δράση να είναι ασταμάτητη!

Διαθέτει και multiplayer mode με έξι διαφορετικά είδη παιχνιδιού και σίγουρα θα χαρίσει ατέλειωτες ώρες ευχάριστου gaming σε όσους το εγκαταστήσουν στον υπολογιστή τους. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι θα σας δώσουμε όταν θα το έχουμε στα χέρια μας για ένα full review. Μην περιμένετε έως τότε, όμως. Κάνετε εξάσκηση από τώρα με το παρόν demo!!! PC

EXTRAS

Κάθε μήνα σε αυτήν την κατηγορία βρίσκετε αρκετές εκπλήξεις - δεν πιστεύω να έχετε παράπονο. Περιμένουμε, όμως, πάντα τις προτάσεις σας, ώστε να σας προσφέρουμε ό,τι καλύτερο μπορούμε. Πάμε όμως να δούμε τι έχουμε ετοιμάσει για εσάς κι αυτόν το μήνα.

▶ **THE 4th COMING:** Η νέα έκδοση 1.20 του διάσημου on-line RPG κυκλοφόρησε. Εγκαταστήστε την και ζήστε μαζί με τους φίλους σας ανεπανάληπτες εμπειρίες στους μαγικούς κόσμους του The 4th Coming.

▶ **SCREENSAVERS:** Εδώ θα βρείτε μια πλούσια συλλογή από πανέμορφους screensavers για όλα τα γούστα. Απολαύστε τους και, αν θέλετε, χρησιμοποιήστε κάποιον από αυτούς για την προφύλαξη της οθόνης σας. Είναι αρκετά πρωτότυποι και σίγουρα μπορείτε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας. Δείτε τους.

▶ **SHOCKMACHINE:** Η Shockmachine που σας δίνουμε σε αυτό το τεύχος σάς επιτρέπει να δείτε πολλές ταινίες μορφής shockwave. Είμαι σίγουρος ότι θα διασκεδάσετε αρκετά.

▶ **MP3 KINGDOM:** Και αυτόν το μήνα φροντίσαμε να σας προμηθεύσουμε με αρκετά ενδιαφέροντα τραγούδια. Στο μουσικό βασίλειό μας θα βρείτε τραγούδια από τους Lore και το... Radiskull. Δεν ξέρετε τι είναι αυτό; Καλά, δεν σας μαλώνω, απλώς να σας πω πως έχει άμεση σχέση με την προηγούμενη κατηγορία (shockmachine). Πάντως, είμαι σίγουρος ότι δεν θα χάσετε. Ακούστε τα και θα δείτε!!!

▶ **GREENFACE:** Να και ένα πολύ καλό shareware παιχνίδι από Έλληνα δημιουργό. Το παιχνίδι μάς έστειλε η κατασκευάστρια εταιρεία Amisoft. Πρόκειται για ένα πολύ διασκεδαστικό arcade puzzle game με πολύ καλά γραφικά. Περιέχει πάνω από 95 επίπεδα και ο χειρισμός του είναι αρκετά απλός. Δείτε το και θα χαρείτε διπλά, διότι αφ' ενός είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, αφ' ετέρου για τη δημιουργία του συνέβαλε τα μέγιστα ένας Έλληνας. Και εις ανώτερα!

▶ **DEMOSCENE:** Εδώ θα βρείτε όμορφα demos ήχου και εικόνας από ερασιτεχνικά groups.

▶ **DREAMWEAVER 4:** Στο παρόν τεύχος μην παραλείψετε να διαβάσετε τη λεπτομερή παρουσίαση της νέας έκδοσης του δημοφιλούς WYSIWYG HTML editor της Macromedia, καθώς και τη στήλη "Web Authoring", στην οποία θα βρείτε μερικά hints για το πρόγραμμα. Εμείς σας δίνουμε το demo, το οποίο είναι πλήρες, αλλά λειτουργεί για μόνο 30 ημέρες. Σχεδιάστε τις σελίδες σας, λοιπόν, εύκολα και γρήγορα με τη βοήθεια του Dreamweaver.

▶ **FIREWORKS 4:** Πώς θα φτιάξετε τα γραφικά που θα βάλετε στις σελίδες σας με το Dreamweaver; Μα, φυσικά, με το Fireworks, τη νέα έκδοση του διάσημου σχεδιαστικού προγράμματος για τον Web της Macromedia. Συνεργάζεται άψογα με το Dreamweaver και θα σας βοηθήσει να πράξετε εύκολα και γρήγορα τα σχέδιά σας.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ 2 ΣΕ 1

POLAROID I-ZONE DIGITAL AND INSTANT COMBO CAMERA

www.polaroid.com
info

Από την Polaroid έρχεται η πρώτη φωτογραφική μηχανή δύο σε ένα! Μπορείτε να βγάλετε στιγμιαίες φωτογραφίες χρησιμοποιώντας την κλασική φωτογραφική μηχανή Instant Combo Camera, η οποία εκτυπώνει αυτόματα τη φωτογραφία που τραβήξατε, ή να γυρίσετε τη μηχανή ανάποδα και να τραβήξετε την ίδια φωτογραφία σε ανάλυση 640x480 χρησιμοποιώντας την ψηφιακή κάμερα που περιέχει. Διαθέτει 1MB μνήμης και μπορεί να αποθηκεύσει έως και 18 φωτογραφίες, τις οποίες στη συνέχεια μεταφέρετε εύκολα στον Η/Υ σας για περαιτέρω επεξεργασία.





ΔΕΙΤΕ ΣΙΝΕΜΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

PANASONIC PT-51SX30, 51" PROJECTION TV

www.panasonic.com
info

Η τηλεόραση της Panasonic που σας παρουσιάζουμε υπόσχεται να μετατρέψει το σαλόνι σας σε μια μικρή αίθουσα κινηματογράφου. Η τεραστίων διαστάσεων οθόνη της διαμέτρου 51 ιντσών και ο ήχος 3D Surround που υποστηρίζει, θα δώσουν άλλη διάσταση στις ταινίες που παρακολουθείτε. Έχει πολύ μεγάλη ανάλυση και αρκετά καλή χρωματική ευκρίνεια, ενώ η οθόνη μπορεί να χωριστεί στα δύο και να παρακολουθείτε δύο προγράμματα ταυτόχρονα. Σημειώνουμε επίσης ότι διαθέτει ένα έξυπνο σύστημα ήχου, που διατηρεί την ένταση σταθερή, ανεξάρτητα από το διαφορετικό επίπεδο εκπομπής των καναλιών.

ΝΕΟ ΚΙΝΗΤΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ERICSSON

ERICSSON R380S

www.ericsson.gr
info

Αποτελεί την απάντηση της Ericsson στο τηλέφωνο 9210 της Nokia που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Το βάρος του είναι 164 γρ. και οι διαστάσεις του 159,4x50,7x 26,2 χιλιοστά. Ανασηκώνοντας το πληκτρολόγιο αποκαλύπτεται ολόκληρη η οθόνη του, η οποία είναι ευαίσθητη στην αφή. Χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα EPOC, μπορεί να συνδεθεί με Η/Υ για συγχρονισμό επαφών, e-mails & ημερολογίου με κάποιο περιβάλλον οργάνωσης γραφείου (MS Outlook, Lotus Notes, Lotus Organizer), έχει φωνητική κλήση/απάντηση, αναγνώριση γραφικού χαρακτήρα, σημειωματάριο, παιχνίδι, ηχογράφηση ομιλίας, υπέρυθρη θύρα IrDA και δυνατότητες WAP. Το τηλέφωνο της Ericsson συνδυάζει τις λειτουργίες ενός PDA με αυτές ενός κινητού τηλεφώνου.



ΕΓΧΡΩΜΟΣ CALCULATOR ΑΠΟ ΤΗΝ CASIO

CASIO CFX-9850G COLOR GRAPHIC CALCULATOR

www.casio.com
info

Ο νέος calculator της Casio έχει μεγάλη έγχρωμη dot matrix οθόνη υψηλής ευκρίνειας (8 σειρές x 21 χαρακτήρες ανά σειρά) και μπορεί να εμφανίσει έγχρωμες γραφικές παραστάσεις, επιτρέποντάς σας έτσι να τις δείτε και να τις κατανοήσετε ευκολότερα. Σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε zoom και να εμφανίσετε τις τιμές για κάθε σημείο της γραφικής παράστασης. Εχει εύκολο μενού με εικονίδια και στο πλήθος των δυνατοτήτων του συμπεριλαμβάνεται η δυνατότητα επίλυσης συναρτήσεων. Ο,τι χρειάζεστε, δηλαδή, για τις εξετάσεις σας...





ΕΝΑ ΟΜΟΡΦΟ WALKMAN 2 ΣΕ 1

PHILIPS EXP103 EXPANIUM PORTABLE MP3-CD PLAYER

www.philips.com
info

Το συγκεκριμένο walkman από τη Philips συνδυάζει ένα CD Player και ένα MP3 Player σε μια ελαφριά και πολύ όμορφη συσκευή. Εχετε έτσι τη δυνατότητα να ακούσετε, όπου κι αν βρίσκεστε, τα αγαπημένα σας Audio CDs, αλλά και τα τραγούδια MP3 που έχετε "κάψει" σε κάποιο CD με τη βοήθεια ενός CD Recorder. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να φορτώσετε τα τραγούδια σας απευθείας στη μνήμη της συσκευής.



ΦΟΡΗΤΟ DVD PLAYER ΑΠΟ ΤΗΝ AIWA

AIWA 7-INCH PORTABLE DVD PLAY

www.aiwa.com
info

Αν θέλετε να απολαμβάνετε τις αγαπημένες σας ταινίες DVD όπου και να βρίσκεστε, θα χρειαστείτε ένα φορητό DVD player όπως αυτό της Aiwa που σας παρουσιάζουμε. Είναι εξαιρετικά λεπτό, με επαναφορτιζόμενες μπαταρίες ικανές να σας προσφέρουν 2 1/2 ώρες συνεχούς παρακολούθησης με μόνο μία φόρτιση. Η έγχρωμη οθόνη του είναι 7 ιντσών, τεχνολογίας active matrix color TFT, ενώ έχει έξοδο DTS και Dolby Digital για surround ήχο.

PC Matrix

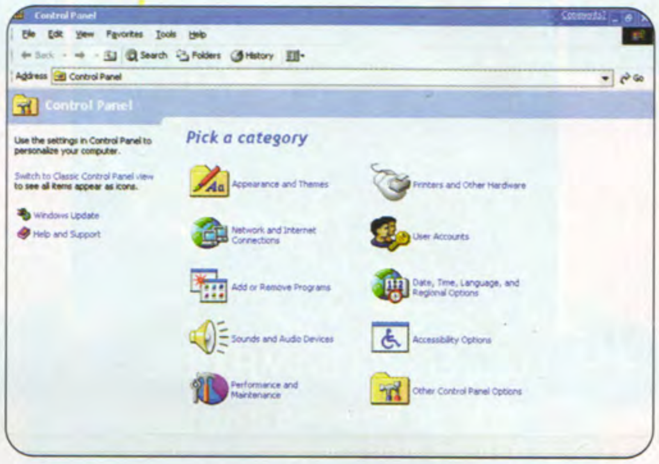
"What is the Matrix?", ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το "PC Matrix". Πρόκειται για το "πάντρεμα" των στηλών "PC Games", "PC Νέα" και "Net News", από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

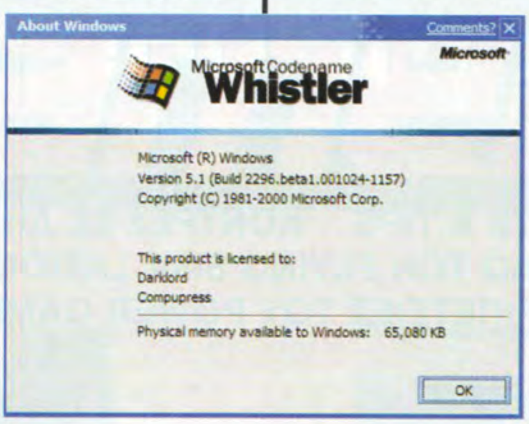
των Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr
Στάθη Λαμπρόπουλου, amandil@compupress.gr

Λειτουργικά "σφυρίγματα" από τη Microsoft!

Και το όνομα αυτού Whistler (whistler=σφυρίζων)! Πρόκειται για το νέο λειτουργικό της Microsoft, που φιλοδοξεί να γίνει... χαλίφης στη θέση του χαλίφη (αλλάξτε τη λέξη χαλίφης με τη λέξη Windows και θα καταλάβετε).

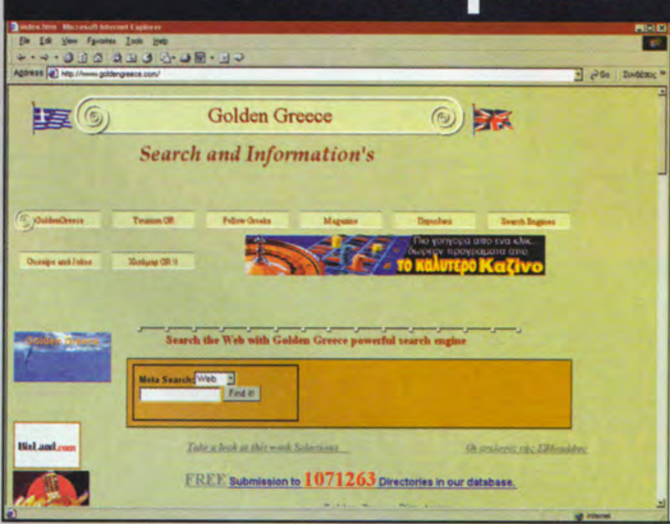
Ουσιαστικά πρόκειται για την απόπειρα συγχώνευσης των "κοινών" Windows και των NT. Για να σας δώσουμε να καταλάβετε καλύτερα τι εννοούμε, πρόκειται για ένα λειτουργικό που θα έχει τη σταθερότητα των 2000 και τη φιλικότητα των Millennium (κατά κόσμον ME) και θα προσφέρει πλήρη συμβατότητα με τα Win95 και Win98 (τουλάχιστον έτσι ισχυρίζεται η Microsoft). Γενικά, τα νέα χαρακτηριστικά που θα ενσωματώνονται θα είναι πάρα πολλά, όπως για παράδειγμα η δυνατότητα εγγραφής CD-R μέσα από τον Explorer χωρίς τη χρήση εξωτερικών προγραμμάτων, η διαχείριση φωτογραφιών από ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, η υψηλή συμβατότητα, το mode συμβατότητας με προηγούμενες εκδόσεις των Windows (δυνατότητα που στην beta δεν λειτουργούσε), η ιντερνετική σχεδίαση και το πλήρως τροποποιήσιμο περιβάλλον εργασίας. Ακόμη υπάρχει ειδικός wizard για δημιουργία δικτύου (χαράς ευαγγέλια για τους φίλους των on-line games).





Βέβαια, η επίσημη κυκλοφορία του νέου λειτουργικού αργεί ακόμη, οπότε δεν μπορούμε να εξαγάγουμε ασφαλή συμπεράσματα. Αν, πάντως, στην πλήρη έκδοση περιλαμβάνονται όλα όσα αναφέρει η ίδια η Microsoft, τότε θα έχουμε να κάνουμε με το καλύτερο λειτουργικό που είδαμε ποτέ. Εχετε, πάντως, υπόψη ότι -απ' ό,τι φαίνεται- για να μπορέσετε να εγκαταστήσετε το νέο δημιούργημα του Βασιλάκη (του Πύλες) θα πρέπει να διαθέτετε 128MB μνήμης και 850MB διαθέσιμα στο σκληρό δίσκο! Τουλάχιστον αυτό προκύπτει από την beta που κατέφθασε στο "αδελφό" περιοδικό από την ίδια τη Microsoft. Επισημαίνεται ότι αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί η beta1 έκδοση του Whistler, η οποία διατίθεται μόνο για registered χρήστες. Οι υπόλοιποι υπομονή...

Νέο ελληνικό site ποικίλης ύλης



Στα ήδη υπάρχοντα (και σαφώς πολυάριθμα) ελληνικά sites με ποικίλη ύλη προστέθηκε πρόσφατα ακόμη ένα, το Goldengreece (**http://www.goldengreece.com**). Το εν λόγω site ξεκίνησε τη λειτουργία του μέσα στον Ιανουάριο και περιέχει ειδήσεις από τον ελληνικό και το διεθνή χώρο: αθλητικά νέα, αρκετές πληροφορίες για τον ελληνικό τουρισμό, chat room, ανέκδοτα και κουτσομπολιά (στα οποία μπορείτε αν θέλετε να προσθέσετε και τα δικά σας), μηχανή αναζήτησης, προσφορές για εργασία και πάρα πολλά άλλα θέματα. Αν και επιδέχεται βελτίωσης, τόσο στον αισθητικό τομέα όσο και στον τομέα της ενημέρωσης, το περιεχόμενό του ανανεώνεται καθημερινά και ελπίζουμε ότι σύντομα θα εμπλουτιστεί και με άλλα θέματα, ώστε να προσφέρει περισσότερες υπηρεσίες στους επισκέπτες του. Μια αξιόλογη προσπάθεια που αξίζει να της ρίξετε μια ματιά.

The Thing

Οι σινεφίλ αναγνώστες μας πιθανότατα θα έχουν παρακολουθήσει το ψυχολογικό (και όχι μόνο) θρίλερ του John Carpenter "The Thing". Η ταινία γυρίστηκε εν έτει 1992 και απεικόνιζε τη μάχη ενός επιστήμονα (Kurt Russel) ενάντια σε μια παράξενη μορφή ζωής στην παγωμένη Ανταρκτική. Πρόκειται για μια ταινία που δεν συστήνεται με τίποτα σε όσους έχουν τάσεις κλειστοφοβίας.

Τέλος πάντων, η αναφορά σε αυτήν έγινε επί τη ευκαιρία της δημιουργίας του ομότιτλου παιχνιδιού από την Computer Artworks (η εταιρεία που βρίσκεται πίσω από τη δημιουργία του Evolva). Η υπόθεσή του μας μεταφέρει σε γεγονότα που θα συμβούν μετά το τέλος της ταινίας, γεγονός το οποίο του δίνει μια άλλη διάσταση. Στο παιχνίδι θα συναντήσουμε τεχνολογία αιχμής, ανεπανάληπτο AI χαρακτήρων, εντυπωσιακά 3D περιβάλλοντα και άψογο gameplay. Θα περιλαμβάνει ένα μείγμα από στοιχεία τρόμου, δράσης και επιστημονικής φαντασίας, καθώς και πολλά κινηματογραφικά cinematics και συναρπαστική storyline. Φυσικά, η Computer Artworks θα χρησιμοποιήσει τη δική της engine γραφικών σε συνδυασμό με κάποιες μικρές προσθήκες, προκειμένου να δημιουργήσει έναν αξιοπρόσεκτο τίτλο. Η engine αυτή θα εκμεταλλεύεται πλήρως όλες τις δυνατότητες των σύγχρονων καρτών 3D, εξασφαλίζοντας έτσι μεγάλη δόση ρεαλισμού (τουλάχιστον σε όσους είναι εφοδιασμένοι με τέτοια κάρτα).



Ο διευθυντής της εταιρείας, κ. William Latham, δήλωσε για το παιχνίδι: "Το "The Thing" είναι πιο βίαιο, πιο έξυπνο και πιο τρομακτικό από κάθε άλλο του είδους του. Είμαστε ενθουσιασμένοι που μας ανατέθηκε η μεταφορά του περιβάλλοντος της ταινίας στο χώρο των computer games. Σε συνδυασμό με την εμπορική δύναμη της Konami (σ.σ.: Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει υπό την αιγίδα της) αναμένουμε να σημειώσουμε μεγάλη επιτυχία".

Δεν έχω τίποτα περισσότερο να προσθέσω, πέρα από την ελπίδα για επαλήθευση όσων υπόσχεται η εταιρεία.

Η Intel επιταχύνει την παραγωγή των P4



Η Intel θα κυκλοφορήσει περισσότερους Pentium 4, συντομότερα του αναμενομένου. Μέχρι τώρα οι P4 αποτελούσαν ένα μικρό κομμάτι της "συλλογής" των επεξεργαστών που κυκλοφόρησε και διέθεσε προς πώληση η εταιρεία. Τώρα, όμως, οι υπεύθυνοί της σκοπεύουν να κυκλοφορήσουν μέσα στο τρέχον έτος περί τα 20 εκατ. κομμάτια. Αυτό οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στη μάχη για τον ταχύτερο επεξεργαστή που έχει ξεσπάσει ανάμεσα στην Intel και την AMD. Πολλοί μάλιστα πιστεύουν πως η κυκλοφορία των νέων επεξεργαστών έρχεται να μειώσει κάπως την απόσταση στο χώρο των... GHz -πλέον- ανάμεσα στις δύο εταιρείες. Και οι δύο έσπασαν το φράγμα του 1GHz μέσα στο προηγούμενο έτος, και φαίνεται πως μέχρι το τέλος του τρέχοντος θα προσπαθήσουν να διπλασιάσουν τις επιδόσεις τους, σπάζοντας αυτό (το φράγμα ντε) των 2GHz! Μάλιστα, η ίδια η Intel ανακοίνωσε πως σκοπεύει να το πράξει μέσα στο επόμενο φθινόπωρο, ενώ την άνοιξη σκοπεύει να κυκλοφορήσει ένα μοντέλο επεξεργαστή στο 1,7GHz!

Στο μεταξύ η AMD ελάττωσε κάπως τους ρυθμούς "ανάπτυξης" των επεξεργαστών της, δίνοντας στη μεγάλη ανταγωνίστριά της σαφές προβάδισμα. Μάλιστα, η αναμενόμενη κυκλοφορία του νέου Athlon στο 1,5GHz, η οποία είχε προγραμματιστεί για το πρώτο τρίμηνο του τρέχοντος έτους, μετατέθηκε για το τέλος αυτού. Πολλοί όμως είναι αυτοί που πιστεύουν πως κατά το β' εξάμηνο του 2001 η AMD θα πραγματοποιήσει και πάλι τη μεγάλη αντεπίθεση και θα ξαναμπεί με ιδιαίτερες αξιώσεις σε αυτό το παιχνίδι της ξέφρενης ταχύτητας.

Για άλλη μία φορά η μάχη αναμένεται συναρπαστική. Η μόνη απορία μου είναι αν ο μέσος χρήστης έχει όντως ανάγκη από τέτοια "τέρατα", τα οποία συνήθως απαιτούν και άλλες αλλαγές στη σύνθεση του υπολογιστή του (mainboard, μνήμες και ποιος ξέρει τι άλλο). Αλλά και να μην την έχει, κάποια στιγμή θα του την επιβάλουν...

flash

Αναφορά στο Fallout Tactics έγινε από τη στήλη "**PC Games**" (αιωνία της η μνήμη) του τεύχους **134**. Δεν θα σας πω τίποτα νέο για το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό, αλλά θα σας ενημερώσω πως αν το παραγγείλετε μέσα από το on-line κατάστημα της Interplay (http://www.interplay.com) θα λάβετε ως δώρο ακόμη ένα **CD** με επιπλέον αποστολές. Στο πακέτο θα υπάρχει επίσης ένας στρατιωτικός σάκος! Φυσικά, η προσφορά ισχύει μέχρι εξαντλήσεως των αποθεμάτων, οπότε αν σας φαίνεται ενδιαφέρουσα, δεν έχετε παρά να κάνετε μια επίσκεψη στην Interplay (στο site εννοείται!).

Ο δαίμων του τυπογραφείου "χτύπησε" στο προηγούμενο τεύχος και πιο συγκεκριμένα στη στήλη "**PC Flash**". Έτσι, λοιπόν, στην παρουσίαση του τίτλου "Το μονοπάτι της γνώσης" είχε γραφτεί η τιμή των **6.900** δρχ., η οποία φυσικά δεν ισχύει. Η κανονική τιμή του τίτλου ανέρχεται στις **9.900** δρχ. συν **ΦΠΑ 18%**.

Λίγο προτού κλείσει η στήλη πληροφορηθήκαμε πως η Intel θα προβεί σε εκ νέου μείωση των τιμών των επεξεργαστών της. Μετά, λοιπόν, τη... διπλανή κίνησή της (δείτε ακριβώς αριστερά) μάθαμε πως οι τιμές θα πέσουν από **20** έως και **40%**, στην προσπάθεια της εταιρείας να χτυπήσει γερά την AMD.

Η επίσημη παρουσίαση του Xbox

Το Σάββατο 6 Ιανουαρίου 2001 ο Bill Gates παρουσίασε δημόσια, σε εκδήλωση που έγινε σε ξενοδοχείο του Las Vegas, την πολυαναμενόμενη παιχνιδομηχανή της Microsoft, το Xbox. Ελάχιστα πριν να τραβήξει το ύφασμα που κάλυπτε το Xbox δήλωνε: "... Μια επανάσταση πρόκειται να συμβεί στις κονσόλες παιχνιδιών". Την αποκάλυψη του Xbox έκανε στο τέλος της ομιλίας του στο Consumer Electronics Show, στη διάρκεια της οποίας έκανε ανακοινώσεις και για το επερχόμενο νέο λειτουργικό σύστημα της Microsoft Whistler.



Οι τεχνικές λεπτομέρειες του Xbox, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Αμερική τον προσεχή Οκτώβριο, είναι ήδη γνωστές από τον περασμένο Μάρτιο. Παρ' όλα αυτά, ο Gates εκμεταλλεύτηκε την ομιλία του για να δείξει στο κοινό την τελική μορφή της κονσόλας και να κάνει επίδειξη των δυνατοτήτων της. Και από ό,τι φαίνεται ορθά έπραξε, καθώς πέρα από την πράγματι εντυπωσιακή εμφάνισή του, αυτό που όλοι περίμεναν με ανυπομονησία ήταν να δουν τις δυνατότητες της παιχνιδομηχανής. Ολοι ήθελαν να δουν πόσο καλά τα καταφέρνει σε σύγκριση με τον μεγάλο ανταγωνιστή του, το PlayStation 2 της Sony.



Στην παρουσίαση του Xbox πήρε μέρος και ο Seamus Blackley, επικεφαλής του τμήματος ανάπτυξής του, ο οποίος έτρεξε δοκιμαστικές εκδόσεις αρκετών παιχνιδιών που ετοιμάζονται για τη νέα κονσόλα της Microsoft. Στα παιχνίδια αυτά τα γραφικά και η ομαλή κίνηση των χαρακτήρων πιο πολύ θύμιζαν κινούμενα σχέδια της Disney παρά παιχνίδι. Από την επίδειξη αυτή μπορούμε να πούμε με σιγουριά πως η αναμέτρηση για την τελική κυριαρχία στο χώρο των παιχνιδομηχανών θα είναι πολύ σκληρή.

"Αν υπάρχει ένας τομέας ο οποίος μπορεί πραγματικά να αλλάξει χάρη στις νεοεμφανιζόμενες καινοτομίες του hardware και του software, αυτός είναι ο τομέας των παιχνιδιών. Αυτή είναι μια επαναστατική συσκευή, κάτι καινούριο για τη Microsoft" δήλωσε ο Gates κατά την παρουσίαση.

Αξίζει να σας ενημερώσουμε ότι η εταιρεία ανακοίνωσε πως θα δαπανήσει συνολικά περίπου 500 εκατομμύρια δολάρια για τη διαφημιστική προώθηση του Xbox στην αγορά! Πρόκειται για το μεγαλύτερο ποσό που έχει δαπανήσει ποτέ η Microsoft για την προώθηση κάποιου προϊόντος της και είναι σίγουρα χαρακτηριστικό τού πόσο μεγάλη βαρύτητα δίνει στην επικράτηση του Xbox στην αγορά. Τέλος, τα τεχνικά χαρακτηριστικά (το τι θα περιλαμβάνει στο εσωτερικό του δηλαδή) του μηχανήματος, για όσους πιθανόν δεν τα γνωρίζουν, είναι τα ακόλουθα:

CPU	Intel Pentium III 733MHz
Επεξεργαστής γραφικών	250MHz nVIDIA chip
Μνήμη	64MB
DVD player	NAI
Σκληρός δίσκος	8GB
Μέγιστη ανάλυση	1.920x1.080 pixels
Ηχος	256 κανάλια ήχου (64 3D κανάλια ήχου)

Party για τους φίλους των Sims

Φαίνεται πως η μανία των Sims τελειωμό δεν έχει. Πώς, δεν ξέρετε τι εστί Sims; Α, θα σας μαλώσω. Ακόμη και αν δεν σας συγκινούν αυτού του είδους τα παιχνίδια, δεν μπορεί να μην έχετε ακούσει δυο λόγια για το περίφημο παιχνίδι της Maxis (κυκλοφορεί υπό την αιγίδα της Electronic Arts), στο οποίο εξομοιώνεται η καθημερινή ανθρώπινη ζωή! Ολόκληρο θέμα έγινε. Σημείωσε δε τέτοια επιτυχία, που σύντομα κυκλοφόρησε και το expansion του, το οποίο όμως δεν είχε να δώσει και πολλά νέα στοιχεία στους παίκτες. Παρ' όλα αυτά κατάφερε να πουλήσει περισσότερα από 500.000 κομμάτια παγκοσμίως.

Ισως αυτό να οδήγησε στη δημιουργία και νέου expansion pack για το παιχνίδι, με τίτλο The Sims: House Party. Το πακέτο θα περιλαμβάνει πάμπολλα νέα στοιχεία:



χαρακτήρες, στυλ αρχιτεκτονικής, δραστηριότητες, μουσική, αντικείμενα κ.ά. Επικεντρώνεται κυρίως στις κοινωνικές δραστηριότητες του ανθρώπου και μέσω των συμπεριλαμβανομένων αρχιτεκτονικών στυλ και αντικειμένων σάς δίνει τη δυνατότητα να διοργανώσετε "underground" rave parties (όχι, δεν γίνεται πουθενά αναφορά για κάποιας μορφής... χαπάκια, οπότε τα γνωστά κανάλια δεν θα έχουν να πουν τίποτα - τι κρίμα!), έναν χορό στην εξοχή, ακόμη και τροπικούς χορούς (ξέρετε, με εκείνες τις χορεύτριες που εντυπωσιάζουν με τη... βαριά ενδυμασία τους και τα χούλα-χουπ γύρω από τη μέση τους). Φυσικά, σε κάθε... χοροεσπερίδα οι καλεσμένοι θα έχουν και το ανάλογο ντύσιμο, ενώ οι χώροι θα διαθέτουν την ανάλογη διακόσμηση. Για να δούμε, θα καταφέρει αυτή τη φορά η Ε.Α. να δώσει κάτι καινούριο στους πολυάριθμους φίλους του παιχνιδιού; Ιδωμεν.


Home
Info
Register
Search
News
Forum
Links
GAME WEB
Με λένε Julie
ACTION
ADVENTURE
RPG
SIMULATION
STRATEGY
DIABLO II
Το πρώτο ελληνικό site για
Games
www.gameweb.gr
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9245910, 9238672-5, E-mail: digicon@compupress.gr

Αποστολή εκτός έδρας

Τουλάχιστον σε κάτι τέτοιο μάς παραπέμπει το όνομα "Away Team", υπό το οποίο θα κυκλοφορήσει το νέο squad-based strategy παιχνίδι της Activision. Σε αυτό θα υποδυθείτε τον αρχηγό μιας ειδικής ομάδας, που αποτελείται από 22 ειδικά εκπαιδευμένους στρατιώτες. Καθένας εξ αυτών έχει ανεπτυγμένες ξεχωριστές ικανότητες, όπως ικανότητα επίλυσης προβλημάτων σε μάχες και μυστικές αποστολές. Στις αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε εις πέρας δεν θα έχετε όλους τους άντρες διαθέσιμους, γι' αυτό θα πρέπει να κάνετε την επιλογή τους στην αρχή της αποστολής. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή σε ό,τι αφορά την επιλογή των ανδρών που θα σας συνοδεύουν στην αποστολή σας, αναλύοντας προσεκτικά τις ικανότητες και τα στατιστικά τους, καθώς και τον οπλισμό που φέρει ο καθένας, αφού είναι ανάλογος των ικανοτήτων του. Ετσι, για παράδειγμα, κάποιος με ειδίκευση στις ανατινάξεις και το σαμποτάζ θα φέρει στο σακίδιό του ένα άκρως... εκρηκτικό περιεχόμενο.

Το παιχνίδι θα το βλέπετε σε προοπτική τρίτου προσώπου (αλά Tomb Raider, Heavy Metal FAKK^2) και θα συνδυάζει στρατηγική σχεδίαση με στοιχεία έντονης δράσης. Αν θέλετε να επιτύχετε σε κάποια αποστολή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά τις ικανότητες κάθε μέλους της ομάδας σας, ενώ θα πρέπει να φροντίσετε να επιζήσουν όλα τα μέλη αυτής. Οι αποστολές ακολουθούν μία γραμμική συνέχεια (καθεμία δηλαδή είναι συνέχεια της προηγούμενης) και θα σας οδηγήσουν διαδοχικά σε ποικίλες καταστάσεις, όπως πρόσβαση σε προστατευόμενους υπολογιστές για συλλογή πληροφοριών, διάσωση αιχμαλώτων, καταστροφές καίριων στόχων, ενώ φυσικά θα πρέπει να φροντίζετε για την απόκρουση των επιθέσεων των εχθρικών δυνάμεων. Η δράση εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο και με γοργούς ρυθμούς. Οσοι όμως θέλετε πιο αργούς ρυθμούς, θα έχετε τη δυνατότητα να "παγώσετε" το παιχνίδι, να εξερευνήσετε τη γύρω περιοχή και να ταξινομήσετε τις εντολές και τις κινήσεις σας. Οι χάρτες θα είναι 18 τον αριθμό και αρκετά πολύπλοκοι ως προς τη δομή τους και θα σας ταξιδέψουν σε πολλούς όμορφους κόσμους. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού έχει προγραμματιστεί για τον προσεχή Απρίλιο, χωρίς αυτό να είναι σίγουρο (άλλωστε έχουν δει τα μάτια μου...).





Πρόσληψη... χάκερ!

Αν είστε άνεργος, αλλά κατέχετε πολύ καλά τη σεβαστή τέχνη του hacking, τότε ίσως έχετε μια ελπίδα να βρείτε δουλειά. Απλώς μπείτε στην ιστοσελίδα του πρωθυπουργού και... αλλάξτε της τα φώτα (ή μαζέψτε τις ελιές αν προτιμάτε. Θα βγάλετε το λάδι της χρονιάς!!!).

Αυτό έκανε ένας νεαρός χάκερ στη Βουλγαρία, και ο πρωθυπουργός της χώρας του Πέταρ Στογιάνοφ, ως αντάλλαγμα, του πρόσφερε δουλειά! Ο νεαρός άνεργος χάκερ με το ψευδώνυμο "Kubaka" εξήγησε ότι δεν είχε άλλη επιλογή, μια και οι γονείς του ζουν μέσα στη φτώχεια και ο ίδιος δεν μπορούσε να βρει δουλειά χωρίς τις κατάλληλες διασυνδέσεις. Ετσι, από το να φύγει στο εξωτερικό προς αναζήτηση μιας καλύτερης τύχης, προτίμησε να εισβάλει στη σελίδα του πρωθυπουργού της χώρας του για να διαμαρτυρηθεί με αυτόν τον πρωτότυπο τρόπο κατά της ανεργίας που μαστίζει (και) τη γείτονα χώρα.

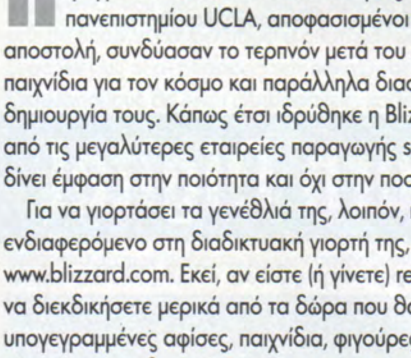
Ο πρωθυπουργός Πέταρ Στογιάνοφ δήλωσε ότι ο νεαρός χάκερ εισέβαλε στην ιστοσελίδα του με μεγάλη επιδεξιότητα και ότι δεν κατέστρεψε κρίσιμα αρχεία. Αλλαξε μόνο την εμφάνιση της πρώτης σελίδας, ικανοποιώντας ίσως τις καλλιτεχνικές ανησυχίες του. Πρόσθεσε επίσης ότι τα αιτήματα του νεαρού είναι πέρα για πέρα δίκαια και γι' αυτόν το λόγο τού πρόσφερε δουλειά κοντά του.

Σημειώνουμε ότι μετά από σχετική δημοσκόπηση, το 70% των πολιτών της Βουλγαρίας τάχθηκε υπέρ της ενέργειας του νεαρού χάκερ. Δεν ξέρουμε μόνο αν θα αρχίσουν ξαφνικά οι μαζικές επιθέσεις σε κρατικούς υπολογιστές!

Η Blizzard γιορτάζει και σας προσκαλεί

Πού αλλού; Μα στο site της, φυσικά! Ο λόγος απλός: Πέρασε ήδη μία δεκαετία από τότε που τρεις απόφοιτοι του πανεπιστημίου UCLA, αποφασισμένοι να συνδράμουν μία κοινή αποστολή, συνδύασαν το τερπνόν μετά του ωφελίμου φτιάχνοντας παιχνίδια για τον κόσμο και παράλληλα διασκεδάζοντας με τη δημιουργία τους. Κάπως έτσι ιδρύθηκε η Blizzard Entertainment, μία από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής software σήμερα, η οποία δίνει έμφαση στην ποιότητα και όχι στην ποσότητα των τίτλων της.

Για να γιορτάσει τα γενέθλιά της, λοιπόν, προσκαλεί κάθε ενδιαφερόμενο στη διαδικτυακή γιορτή της, στο επίσημο site της, www.blizzard.com. Εκεί, αν είστε (ή γίνετε) registered users, μπορείτε να διεκδικήσετε μερικά από τα δώρα που θα προσφέρει η εταιρεία: υπογεγραμμένες αφίσες, παιχνίδια, φιγούρες, ακυκλοφόρητα αντικείμενα, τη δυνατότητα -για τους πιο πωρωμένους- να γίνουν χαρακτήρες ή αντικείμενα στο επερχόμενο Diablo II: Lord of Destruction και, τέλος, το μεγάλο δώρο: ένα ταξίδι στα στούντιο της Blizzard. Ακόμα κάθεστε;



Μεταφέρετε αρχεία από παιχνίδια PS2 σε PC



Προτού προβείτε σε πανηγυρικές εκδηλώσεις και ιαχές ενθουσιασμού, διαβάστε τη συνέχεια. Δυστυχώς, δεν πρόκειται για τη μεταφορά παιχνιδιών της νέας κονσόλας της Sony στο PC μας, αλλά συγκεκριμένων αρχείων τους. Ειδικότερα η InterAct Accessories (http://www.interact-acc.com) δημιούργησε το DexPort, μία μονάδα ανταλλαγής δεδομένων για κονσόλες PS2, που επιτρέπει στους χρήστες να μεταφέρουν saves, χαρακτήρες, χάρτες και high-scores από τίτλους του PS2 σε ένα PC. Για να επιτευχθεί αυτό, απαιτείται η ύπαρξη μίας USB θύρας στον υπολογιστή, όπου θα μεταφερθούν τα αρχεία, ενώ στην ειδική υποδοχή της συσκευής τοποθετείται η memory card του PS2. Με αυτόν τον τρόπο τα επιλεγμένα αρχεία μπορούν να αποσταλούν σε φίλους ή να γίνουν upload σε sites.



Μπορεί το θέμα να μη μας αφορά άμεσα (ως PC users), ωστόσο έγινε το πρώτο βήμα για την "επικοινωνία" των δύο μηχανημάτων. Στο χώρο της πληροφορικής έχει αποδειχθεί πολλές φορές πως αν γίνει η αρχή, δύσκολα παραμένουμε εκεί.

Και ύστερα ήρθε η... Melissa

Το γνωστό ιό Melissa θα τον ξέρετε. Αν δεν έχετε πέσει θύμα του (πράγμα που δεν σας το εύχομαι) όλο και κάτι θα έχετε ακούσει. Βέβαια η ιστορία είναι κάπως παλιά και ο κόσμος είχε ησυχάσει από αυτόν - ώσπου ήρθε μια νέα έκδοση (ή μάλλον καλύτερα παραλλαγή του), ο Melissa-X. Λέγεται πως πρωτοεμφανίστηκε σε Macintosh και πιο συγκεκριμένα στο MS Office του υπολογιστή αυτού και στη συνέχεια εξαπλώθηκε και στα PCs. Αιτία για την εξάπλωση αυτή είναι η συμβατότητα των τελευταίων με τις macro του Mac. Επειτα από αυτό είναι ορατός πλέον ο κίνδυνος για όσους χρησιμοποιούν το Word (δηλαδή τους περισσότερους χρήστες, αφού δεν μπορεί όλο και κάτι θα γράφετε εκεί), και ιδιαίτερα από την έκδοση 97 και μετά. Μάλιστα, για την τελευταία έκδοση του δημοφιλούς προγράμματος επεξεργασίας κειμένου (2000) ο Melissa-X έχει φροντίσει να απενεργοποιεί την προειδοποίηση για την ύπαρξη επικίνδυνων μακροεντολών που διαθέτουν αυτά.

Ο Melissa-X κάνει την επίσκεψή του μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail), με τη μορφή attachement με το όνομα Anniv.doc. Το "γράμμα" που σας στέλνει έχει την ονομασία (subject) "Important Message From X" -το X είναι ένα τυχαίο όνομα από κάποιον που σας έχει καταχωρισμένο στο address book του- και ως θέμα του (subject) "Here is the Document you asked for... don't show anyone else". Αυτό στη γλώσσα μας σημαίνει πως "εδώ είναι το έγγραφο που ζήτησες, μην το δείξεις σε κανέναν άλλο (σ.σ.: Αφού θα φροντίσει να το πάει μόνος του...). Αν, λοιπόν, δείτε στο mailbox σας ένα παρόμοιο μήνυμα, ξέρετε τι να κάνετε: Διαγράψτε το αμέσως χωρίς δεύτερη σκέψη. Αν τυχόν δεν ακολουθήσετε τη συμβουλή αυτή, τότε όχι μόνο θα έχετε πρόβλημα με τον υπολογιστή σας, αλλά και με (ένω και) 50 φίλους σας που θα έχουν την... τύχη να βρίσκονται στο address book σας (είπαμε, ο ιός μεταδίδεται από μόνος του). Οπότε καλό θα είναι να βρείτε καμιά σπηλιά να κρυφτείτε! Προσοχή, λοιπόν, γιατί η Melissa... τσιμπάει!

Νέα δεδομένα από τη Western Digital

Η Western Digital έχει καθιερωθεί ως μία καινοτόμος εταιρεία στον τομέα παραγωγής σκληρών δίσκων. Ηταν η πρώτη που αύξησε την ταχύτητα περιστροφής των σκληρών δίσκων στις 7.200rpm (από τις 5.400rpm) με μαγνητικές πλάκες (platters) των 10GB, ενώ τον περασμένο Αύγουστο αύξησε τη χωρητικότητα κάθε platter στα 20GB.

Για όσους τυχόν δεν γνωρίζουν, αναφέρουμε ότι σήμερα κάθε σκληρός δίσκος περιέχει μία έως και τέσσερις μαγνητικές πλάκες των 20GB η καθεμία, δίνοντας έτσι την απαιτούμενη χωρητικότητα σε κάθε δίσκο. Η Western Digital ανακοίνωσε πρόσφατα ότι κατάφερε να κατασκευάσει μαγνητικές πλάκες χωρητικότητας 30GB, δηλαδή 10GB περισσότερα από τα καθιερωμένα σήμερα στην αγορά. Μέσα στον Φεβρουάριο θα κυκλοφορήσουν τα πρώτα μοντέλα σκληρών δίσκων της εταιρείας με χωρητικότητες 30GB, 40GB (30GB στο ένα platter και 10GB στο άλλο) και 60GB με ταχύτητα περιστροφής τα 5.400rpm.

Αυτό είναι προς το παρόν το μειονέκτημα των νέων αυτών δίσκων, μια και η ταχύτητα περιστροφής τους είναι μειωμένη σε σχέση με τους σύγχρονους δίσκους που έχουν ταχύτητα περιστροφής 7.200rpm. Ισως όμως η αυξημένη χωρητικότητά τους να αντισταθμίσει το μειονέκτημα της αργής περιστροφής τους, μια και τα μοντέλα αυτά θα απευθύνονται στο μέσο χρήστη, που δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις στην ταχύτητα μεταγωγής των δεδομένων. Πάντως, πιστεύουμε ότι η Western Digital δεν θα αργήσει να ξεπεράσει και αυτό το πρόβλημα και να αυξήσει την ταχύτητα περιστροφής των νέων δίσκων.

η UEFA... προκαλεί!

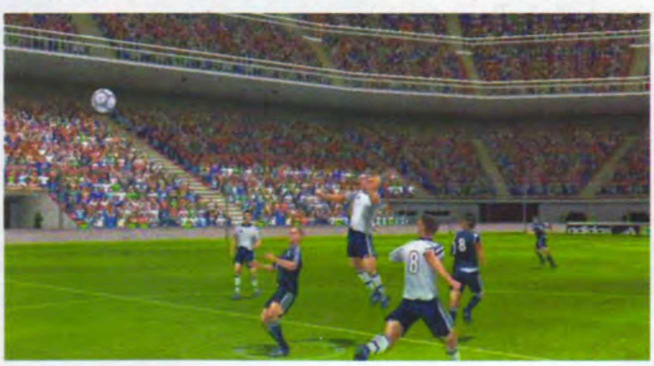
Οχι, δεν εννοώ ακόμη μία πρόκληση από αυτές στις οποίες μας έχει συνηθίσει η ευρωπαϊκή ποδοσφαιρική ομοσπονδία, με τους διαιτητές που ορίζει να διευθύνουν τα παιχνίδι ελληνικών ομάδων στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις. Δεν λέω, οι άνθρωποι κάνουν άψογα τη δουλειά που τους αναθέτουν τα μεγάλα "αφεντικά" και μετά ήσυχοι επιστρέφουν στις καθημερινές ασχολίες τους και στα επαγγέλματά τους (χασάπηδες, χειρούργοι, οδηγοί τυφλών κ.λπ.). Αυτή τη φορά αναφέρομαι στο επερχόμενο UEFA Challenge της Infogrames. Το παιχνίδι θα είναι ένα εκπληκτικό 3D action-strategy-RTS-simulation-adventure-puzzle game, που θα ανατρέπει όλα τα δεδομένα! Εντάξει αστειεύομαι - όλοι καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται.

Σύμφωνα με την ίδια την εταιρεία, το παιχνίδι σκοπεύει να κερδίσει τις καρδιές (και τις τσέπες θα συμπληρώσω) των φίλων του βασιλιά των σπορ. Οπως συνέβαινε και με το UEFA Striker (αν δεν κάνω λάθος, δεν το είδαμε ποτέ στις οθόνες των PCs), το UEFA Challenge θα περιλαμβάνει όλες τις ομάδες, τις διοργανώσεις, τα στάδια και τους παίκτες από τους κορυφαίους ευρωπαϊκούς συλλόγους. Ωστόσο η Infogrames δεν επαναπαύεται στα... έτοιμα και σχεδιάζει να συμπεριλάβει πολλά επιπλέον στοιχεία. Μερικά από αυτά είναι τα "ζωντανά" πλήθη στις κερκίδες, τα οποία θα αντιδρούν ανάλογα με την εξέλιξη του αγώνα, τα μεταβαλλόμενα καιρικά φαινόμενα που θα επηρεάζουν την κατάσταση του αγωνιστικού χώρου, οι παίκτες που θα μιλάνε και θα φωνάζουν, ενώ θα υπάρχει και βελτιωμένο σύστημα τραυματισμών! Αυτό σημαίνει πως οι αντιδράσεις των παικτών σε πιθανούς τραυματισμούς θα είναι αληθοφανείς, καθώς θα αποχωρούν (όταν αυτό κριθεί απαραίτητο) κουτσαίνοντας ή κρατώντας το χτυπημένο μέλος του σώματός τους (συνήθως είναι πόδι, αλλά όχι πάντα!).





Το παιχνίδι αναμένεται να κάνει το ντεμπούτο του μέσα στον επόμενο Μάιο και φαίνεται πως θα διεκδικήσει μια καλή θέση στη βαθμολογία των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	-	BALDUR'S GATE 2 (1) (BIOWARE)	★★★ RPG
2.	↗	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (3) (MICROSOFT)	★★★★ STRATEGY
3.	↘	GRAND PRIX 3 (2) (MICROPROSE)	★★★★ SIMULATION
4.	-	DIABLO 2 (4) (BLIZZARD)	★★★★ RPG
5.	↗	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (-) (LUCASARTS)	★ ADVENTURE
6.	↗	FIFA 2001 (-) (EA SPORTS)	★ SIMULATION
7.	↘	THE LONGEST JOURNEY (5) (FUNCOM)	★★★★ ADVENTURE
8.	↘	HALF-LIFE (7) (SIERRA)	★★★★★ ACTION
9.	↘	THE SIMS (6) (MAXIS)	★★★★ SIMULATION
10.	↗	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (-) (SPORTS INTERACTIVE)	★ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (2) DIABLO 2
3. (-) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
4. (3) THE LONGEST JOURNEY
5. (5) ICEWIND DALE

SIMULATION
1. (1) GRAND PRIX 3
2. (-) FIFA 2001
3. (2) THE SIMS
4. (-) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
5. (4) F1 2000

ACTION
1. (1) HALF-LIFE
2. (2) QUAKE III ARENA
3. (3) METAL GEAR SOLID
4. (4) HALF-LIFE OPPOSING FORCE
5. (5) SOLDIER OF FORTUNE

STRATEGY
1. (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (-) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
3. (4) HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
4. (-) ROGUE SPEAR
5. (5) CIVILIZATION: CALL TO POWER

Top 5 καταστημάτων

1. RIDDLE OF THE SPHINX
2. DRACULA 2
3. SAMURAI SPIRIT 4
4. SCREAMER 4X4
5. QUAKE III TEAM ARENA

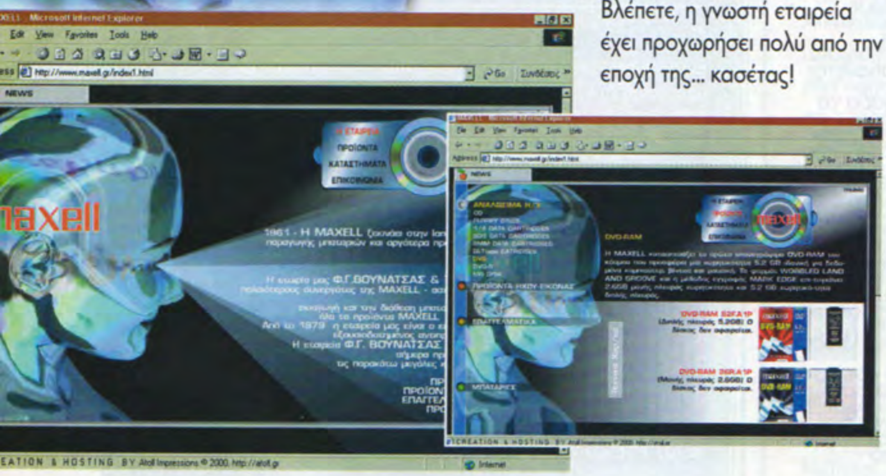
Αυτό το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

Αντεπίθεση της Maxell στην ελληνική αγορά

Σε εκδήλωση που πραγματοποιήθηκε την Τετάρτη 24 Ιανουαρίου σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας, η "MAXELL - Φ.Γ. ΒΟΥΝΑΤΣΑΣ Α.Ε.", αποκλειστική αντιπρόσωπος των προϊόντων Maxell στην Ελλάδα, παρουσίασε την εμπορική και επικοινωνιακή πολιτική της εταιρείας για το 2001 και το επιχειρησιακό πλάνο ανάπτυξης 2001 - 2004. Πέρα από την ενημέρωση για τα προϊόντα που ήδη κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, έγινε αναφορά και στα επερχόμενα DVD-RW και DVD-RAM. Η Maxell, άλλωστε, ήταν η εταιρεία που κατασκεύασε το πρώτο DVD-RAM στον κόσμο. Το πρότυπο Wobbled Land and Groove σε συνδυασμό με τη μέθοδο εγγραφής Mark Edge προσφέρει καταπληκτικές ταχύτητες και χωρητικότητα που φτάνει τα 2,6GB ανά πλευρά, αγγίζοντας έτσι συνολικά τα 5,2GB.



Επίσης, έγινε παρουσίαση του εντυπωσιακού νέου site της εταιρείας (www.maxell.gr), το οποίο είναι εξ ολοκλήρου κατασκευασμένο σε Flash 5, και στο οποίο μπορείτε να ενημερωθείτε αναλυτικά για τα προϊόντα της Maxell στην ελληνική αγορά. Βλέπετε, η γνωστή εταιρεία έχει προχωρήσει πολύ από την εποχή της... κασέτας!



Αγγίξτε, νιώστε το... Logitech iFeel Mouse

Η Logitech μάς έχει συνηθίσει σε πρωτοποριακά προϊόντα. Μπορεί να βλέπουμε και να "ακούμε" τα παράθυρα των προγραμμάτων του υπολογιστή μας, αλλά μέχρι πρότινος δεν μπορούσαμε να τα νιώσουμε με την αφή μας. Αν, λοιπόν, βαρεθήκατε τα απλά ποντίκια και θέλετε να αποκτήσετε την αίσθηση της αφής από τον υπολογιστή σας, η Logitech σάς δίνει τη λύση με το νέο ποντίκι της iFeel. Κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικές εκδόσεις, το iFeel MouseMan και το iFeelMouse, και η μόνη διαφορά τους είναι ότι το πρώτο έχει δύο επιπλέον κουμπιά, σε σχέση με το δεύτερο, το οποίο έχει δύο κουμπιά και ροδάκι για εύκολο scrolling. Αυτό, όμως, που τα κάνει να ξεχωρίζουν είναι το ότι κάθε φορά που θα περνά ο δείκτης του ποντικιού σας πάνω από κάποιο παράθυρο, μενού, κουμπί ή οτιδήποτε άλλο, θα το καταλαβαίνετε από μία ποικιλία διαφορετικών κραδασμών που θα παράγονται. Από το συνοδευτικό software μπορείτε να ρυθμίσετε τους κραδασμούς κάθε παραθύρου ή προγράμματος. Τέλος, δεν χρειάζεται καθάρισμα και μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε επιφάνεια, μια και είναι οπτικής τεχνολογίας.



Το μουσικό σας Club στο Δίκτυο



Το Clubzone (θα το βρείτε στη διεύθυνση www.clubzone.gr) είναι ένα ελληνικό μουσικό site. Πρόσφατα έκλεισε τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του και μέσα σε αυτόν κατάφερε και απέσπασε αρκετές πρωτιές. Ηταν το πρώτο ελληνικό site που κάλυψε πάρτι με ζωντανή αναμετάδοση στο Internet, ενώ επίσης είναι το πρώτο ελληνικό μουσικό WAP site. Στόχος του είναι η μουσική ενημέρωση και ο χώρος του clubbing γενικότερα. Στην πρωτότυπη εισαγωγική σελίδα του θα βρείτε links για έξι κύριες κατηγορίες: Mobile Parties, DJ List (σύντομα βιογραφικά στοιχεία αρκετών DJs), Charts (το top ten από κάθε club), ListenLive (για να ακούτε μουσική ζωντανά από τον υπολογιστή σας) και What's On (με νέα από το χώρο του clubbing). Επίσης παρέχει δωρεάν e-mail, διαθέτει forum για συζητήσεις και συχνά θα βρείτε δωρεάν προσκλήσεις για διάφορα events. Ρίξτε του μια ματιά για να μην πιαστείτε αδιάβαστοι...

Συνεργασία AOL και Nokia

Τι κοινό μπορεί να έχουν μία από τις μεγαλύτερες εταιρείες παροχής Internet με έναν κολοσσό της κινητής τηλεφωνίας; Αν το ερώτημα είχε τεθεί πριν από 1-2 χρόνια, η απάντηση θα ήταν: κανένα! Τώρα, όμως, με τη ραγδαία εξάπλωση της τεχνολογίας WAP, μπορούμε εύκολα να καταλάβουμε τη σχέση που μπορούν να έχουν οι προαναφερόμενες δύο εταιρείες.

Ετσι, λοιπόν, η AOL έκανε ένα δυναμικό "μπάσιμο" στο χώρο των browsers για κινητά τηλέφωνα που εκμεταλλεύονται την παραπάνω τεχνολογία, υπογράφοντας σύμβαση συνεργασίας με τη Nokia. Φυσικά, απώτερος σκοπός είναι η κατασκευή του σχετικού software που θα επιτρέπει πλοηγήσεις στο Διαδίκτυο με τη χρήση των τελευταίων μοντέλων κινητών τηλεφώνων της φινλανδικής εταιρείας. Ασφαλώς από τη στιγμή που η Netscape αποτελεί κομμάτι της AOL, δεν χρειάζεται να σας πούμε ποιος θα αναλάβει την υλοποίηση του όλου εγχειρήματος. Φαίνεται, λοιπόν, πως ο αμερικανικός κολοσσός ανοίγει πανιά για νέους ορίζοντες, καθώς η αγορά των WAP τηλεφώνων είναι μία από τις πλέον αναπτυσσόμενες παγκοσμίως, και ολοένα περισσότεροι χρήστες στρέφονται προς αυτήν.



Ζήστε το δικό σας... Βατερλό!



Φυσικά δεν εννοώ να υποστείτε κάτι ανάλογο με αυτό που έπαθε ο μεγάλος Γάλλος στρατηλάτης Ναπολέων στην ομώνυμη μάχη (ας το πω απλώς πανωλεθρία και όχι κάπως αλλιώς, αφού μας διαβάζουν και μικρά παιδιά!). Η Strategy First μας φέρνει το Waterloo: Napoleon's Last Battle, ένα RTS παιχνίδι το οποίο θα μας μεταφέρει όλη την αίγλη της ναπολεόντειας εποχής. Στον τομέα των γραφικών θα χρησιμοποιεί τη βραβευμένη engine του γνωστού Sid Meyer, και θα μας θυμίζει (ή θα μας "συστήνει" ανάλογα με τις γνώσεις του καθενός) όλες τις μεγάλες μάχες του Γάλλου στρατηγού που έλαβαν χώρα τον 19ο αιώνα.



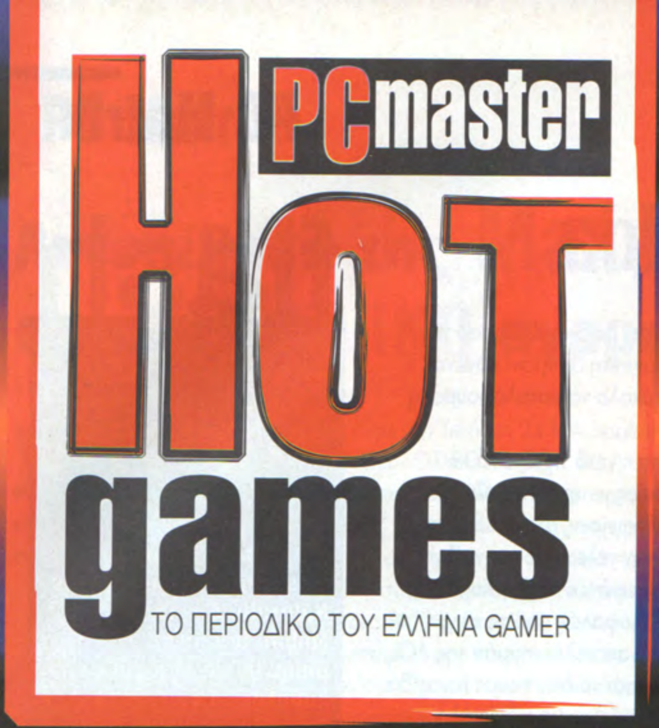
Στο παιχνίδι θα συναντήσουμε 25 ιστορικά σενάρια, επιλογές για πολλές in-battle διαταγές, φημισμένες ομάδες στρατιωτών (όπως οι Ουσάροι, οι Κοζάκοι κ.λπ.), καθώς και πολλά ιστορικά μνημεία, όπως η εκκλησία Plancenoit και το κτιριακό συγκρότημα Hougoumont. Ακόμη και οι στολές των στρατιωτών θα είναι ίδιες με αυτές της εποχής εκείνης και θα αριθμούν τις 60. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει λίαν συντόμως υπό την αιγίδα της Infogrames.



flash

Χρησιμοποιώντας το μικρό και ελαφρύ ψηφιακό recorder Dragon Naturally Speaking Mobile Organizer, μπορείτε να καταγράψετε εύκολα και γρήγορα τις "σημειώσεις" σας, όπου κι αν βρίσκεστε. Στη συνέχεια μπορείτε να ακούσετε ό,τι έχετε καταγράψει από το ενσωματωμένο ηχείο του. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να προσθέσετε ή και να αφαιρέσετε ό,τι θέλετε και να ταξινομήσετε τις σημειώσεις σας σε φακέλους. Οταν γυρίσετε σπίτι σας, συνδέστε το με τον Η/Υ σας και πατήστε το πλήκτρο "transcribe". Οι σημειώσεις σας θα περάσουν αυτόματα ως κείμενο στον αγαπημένο σας επεξεργαστή κειμένου. Δυστυχώς, το προϊόν δεν υποστηρίζει ακόμα την ελληνική γλώσσα - να γλυτώσουμε και εμείς το γράψιμο!

Μια και γίνεται πολύς λόγος για X-Box (διαβάστε, επιτέλους, πιο προσεκτικά το PC Matrix! Αναφέρεται μόλις μερικές σελίδες πιο μπροστά!), να σας πούμε πως κυκλοφόρησε -στο Internet- έντονα η φήμη ότι η Sega έχει ξεκινήσει συνομιλίες με τη Microsoft, ώστε το X-Box να είναι συμβατό με το Dreamcast και να μπορεί έτσι να τρέχει όλους τους τίτλους που κυκλοφορούν για την παιχνιδομηχανή της Sega. Λέτε; Άλλωστε δεν είναι λίγες οι φορές στον χώρο αυτό που οι φήμες υλοποιούνται.



και κάθε δύο CD-ROMs

Στις σελίδες του περιοδικού θα βρείτε

WEB LINKS για τα παιχνίδια
Baldur's Gate II
FIFA 2001
Tomb Raider: Chronicles

Μία μοναδική προσφορά του PCmaster
που κανείς GAMER δεν πρέπει να χάσει!



του Derek dela Fuente

CLIVE BARKER'S UNDYING

Από την Electronic Arts

Τρόμος και δράση από έναν ειδικό του είδους



Οι ιδέες του συγγραφέα Clive Barker ανέκαθεν συγκινούσαν τους φίλους των μυθιστορημάτων τρόμου. Τώρα ετοιμαστείτε να τις παρακολουθήσουμε και σε μορφή PC game. Πρόσφατα μίλησα με την ομάδα της Ε.Α. που ασχολείται με το σχεδιασμό του εν λόγω τίτλου.

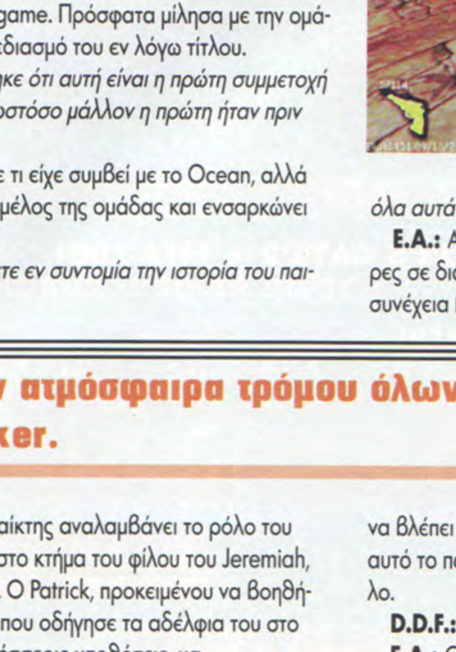
Derek dela Fuente: *Αναφέρθηκε ότι αυτή είναι η πρώτη συμμετοχή του C. Barker σε interactive game, ωστόσο μάλλον η πρώτη ήταν πριν από οκτώ χρόνια με το Ocean.*

Electronic Arts: Δεν γνωρίζουμε τι είχε συμβεί με το Ocean, αλλά αυτή τη φορά ο Barker είναι ενεργό μέλος της ομάδας και ενσαρκώνει τη φωνή του χαρακτήρα Ambrose.

D.D.F.: *Μπορείτε να προσδιορίσετε εν συντομία την ιστορία του παιχνιδιού;*

Το παιχνίδι έχει την ατμόσφαιρα τρόμου όλων των έργων του Barker.

E.A.: Στην Ιρλανδία του 1920 ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Patrick Galloway, ο οποίος καλείται στο κτήμα του φίλου του Jeremiah, του μόνου επιζώντος από 5 αδέλφια. Ο Patrick, προκειμένου να βοηθήσει το φίλο του να λύσει την κατάρα που οδήγησε τα αδέλφια του στο θάνατο, θα βρεθεί αντιμέτωπος με τέσσερις υποθέσεις, καθεμία από τις οποίες σχετίζεται με ένα από τα αδέλφια του φίλου του, και στο τέλος θα αντιμετωπίσει την πραγματική κατάρα.



D.D.F.: *Η ιδέα του παιχνιδιού προέρχεται από κάποιο παλαιότερο γραπτό έργο του Barker;*

E.A.: Οχι, είναι καθαρά δημιούργημα της DreamWorks.

D.D.F.: *Η δράση είναι στημένη σε πρώτο πρόσωπο. Παρ' όλα αυτά προσφέρονται στοιχεία στρατηγικής;*

E.A.: Αρκετά. Οι παίκτες αντιμετωπίζουν τους τρομακτικούς χαρακτήρες σε διαφορετικά περιβάλλοντα και με διαφορετικό τρόπο, ενώ στη συνέχεια βρίσκονται αντιμέτωποι με την κατάρα του "Αθάνατου Βασιλιά" χρησιμοποιώντας μαγικά ξόρκια και πληθώρα όπλων: πιστόλια, θιβετιανά κανόνια, ακόμη και βόμβες μολότοφ! Οι αντίπαλοι του χρήστη είναι συνολικά περίπου 20 (Drinen, Howlers, Verago, Hounds Of Gel'ziabar κ.λπ.), ενώ υπάρχει και η μυστική ευχή Scrye, που επιτρέπει στον παίκτη να ακούει και να βλέπει πράγματα που δεν θα μπορούσε υπό "νορμάλ" συνθήκες. Σε αυτό το παιχνίδι όλα είναι καινούρια και σχεδιασμένα σε real time μοντέλο.

D.D.F.: *Πόσες είναι οι περιοχές στις οποίες θα "ταξιδέψει" ο παίκτης;*

E.A.: Οι περιοχές είναι δέκα. Ξεκινάμε από το κτήμα και συνεχίζουμε με ένα κατεστραμμένο μοναστήρι, ένα λίθινο μνημείο, την καταραμένη πόλη Oneiros, το λιμάνι των πειρατών, το Αιώνιο Φθινόπωρο και τα νεολιθικά σπήλαια. Το παιχνίδι έχει την ατμόσφαιρα τρόμου όλων των έργων του Barker και οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίσουν τρομακτικές καταστάσεις. Κάθε περιοχή είναι αρκετά μεγάλη και απαιτεί κάποιο χρόνο για εξερεύνηση, ενώ η χρήση μαγικών ευχών και όπλων είναι περιορισμένη. Επιπλέον σημαντικό ρόλο παίζει ο διάλογος, που βοηθά ουσιαστικά στην πορεία του παιχνιδιού.

D.D.F.: *Υπάρχουν συγκεκριμένα όντα που εξουδετερώνονται μόνο με συγκεκριμένο τρόπο;*

E.A.: Κάποιες φορές απαιτείται ειδικό όπλο ή ευχή για να λυθεί π.χ. ένας γρίφος, αλλά γενικά προσπαθούμε να αποστασιοποιηθούμε από έναν τέτοιο περιορισμό και να αποκτήσουμε ρεαλισμό. Ειδικά όσον αφορά σε παιχνίδια με θεματολογία θρίλερ, κινδυνεύει κανείς να παρουσιάσει κάτι γελοίο αν δεν προσομοιώσει ορθά στο gameplay τον κόσμο που περιγράφει.

D.D.F.: *Τι αντοχή έχει ο παίκτης απέναντι στους αντιπάλους και πώς οπτικοποιείται αυτή στο παιχνίδι;*

E.A.: Είναι δύσκολο να εξηγηθεί προφορικά. Θα το καταλάβετε μόλις πάρετε στα χέρια σας το CD. Ο παίκτης, πάντως, μπορεί να το διασκεδάσει αφάνταστα, πυροβολώντας αδιακρίτως γύρω του. Σε όλο το παιχνίδι υπάρχει οπτική γωνία πρώτου προσώπου, ενώ όταν ο ήρωας πεθαίνει, ενεργοποιείται η οπτική τρίτου προσώπου.

D.D.F.: *Τι νομίζετε ότι θα αποτελέσει το εμπορικό ατού του τίτλου;*

E.A.: Μα, το σύνολό του!



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Από την TimeGate Studio

Στρατηγική σε έναν μυθικό κόσμο

Για να δημιουργήσει τον τίτλο αυτό η TimeGate Studio συγκέντρωσε προγραμματιστές που παρουσίαζαν αξιόλογο έργο σε άλλες εταιρείες πριν από την ενσωμάτωσή τους στο έμψυχο δυναμικό της. Με αφορμή το νέο RPG/RTS game της εταιρείας, συναντήθηκα και μίλησα μαζί τους.

Derek dela Fuente: *Πείτε μας δυο λόγια για το περιεχόμενο του τίτλου.*

TimeGate Studio: Το Kohan: Immortal Sovereigns είναι ένα real time πολεμικό παιχνίδι που δέχεται έως και 8 παίκτες ταυτόχρονα και εξελίσσεται στο φανταστικό κόσμο του Khaldun. Ο παίκτης ανήκει στην αθάνατη φυλή των Kohan, που κάποτε κυριαρχούσε, αλλά ο πολιτισμός της καταστράφηκε από μία σειρά κατακλυσμών. Στην έναρξη του παιχνιδιού τούς βρίσκουμε να αναγεννώνται και να προσπαθούν να επιβιώσουν σε έναν νέο κόσμο, εντελώς διαφορετικό από αυτόν που είχαν δημιουργήσει. Στόχος του παίκτη είναι, αφού λύσει το μυστήριο της καταστροφής του πολιτισμού των Kohan, να τους οδηγήσει, ξεπερνώντας πολλαπλά εμπόδια , στην πρότερη δόξα και να δώσει στο βασίλειό τους τη χαμένη αίγλη του. Το μεγαλύτερο βάρος δίνεται στη διαχείριση των στρατιωτικών δυνάμεων που έχει ο παίκτης στη διάθεσή του. Γενικά χρειάζεται ένα μείγμα στρατηγικής τακτικής και χειρισμού των αγαθών που διαθέτει ο παίκτης ώστε να δημιουργήσει ένα ισχυρό κράτος από τα θεμέλιά του. Ιδιαίτερα χρήσιμοι θα φανούν στην πορεία του παιχνιδιού οι αρχαίοι ήρωες της φυλής, που δίνουν σημαντική βοήθεια στον παίκτη.



D.D.F.: *Τι καινούριο φέρνει μαζί του ο νέος αυτός τίτλος προκειμένου να προσελκύσει τους gamers, διατηρώντας ταυτόχρονα τα στοιχεία που συνθέτουν ένα RPG/RTS;*

T.S.: Το παιχνίδι συνδυάζει τη γρήγορη δράση και την ένταση με την ανάγκη για στρατηγική σκέψη και κρίση. Το σίγουρο είναι ότι, ελέγχοντας τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού σε ένα ευρύ κοινό, διαπιστώσαμε πως είναι αρκετά ελκυστικά, σε βαθμό που μας κάνει να πιστεύουμε πως έπειτα από το Kohan οι φίλοι των τίτλων αυτού του είδους δεν θα αρκούνται σε τίποτα λιγότερο...





D.D.F.: *Θα είναι δύσκολο για το χρήστη να αντιληφθεί πλήρως τη φιλοσοφία ενός τόσο σύνθετου παιχνιδιού και κατά πόσον εμφανίζεται και εδώ το σύνηθες φαινόμενο των τεράστιων μενού και των προβλημάτων που αυτά συνεπάγονται;*

T.S.: Διατηρείται η βάση του χειρισμού των realtime strategy games σε μία πιο εξελιγμένη και απαιτητική δομή, αν και η εκμάθηση του χειρισμού του στο σύνολό του δεν είναι απαραίτητη από τα αρχικά στάδια χρήσης του παιχνιδιού. Οπότε δεν πιστεύουμε πως ο χρήστης θα συναντήσει τέτοιες δυσκολίες.

Τελικά, το Kohan είναι κάτι παραπάνω από ένα παιχνίδι στρατηγικής, αλλά φυσικά δεν ανήκει στα RPGs. Οι στατιστικές πληροφορίες παρουσιάζονται σε ένα έξτρα μενού ώστε να μη γίνονται κουραστικές, ενώ σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζει το γεγονός ότι υπάρχουν πολλοί διάλογοι, οι οποίοι είναι συχνά ιδιαίτερα διαφωτιστικοί για τον παίκτη και σαφώς πιο ενδιαφέροντες από τα τεράστια κείμενα που ως τώρα ήμαστε αναγκασμένοι να διαβάζουμε. Επίσης, αξίζει να σημειώσουμε ότι το cheating έχει καταστεί αδύνατο και κάθε προσπάθεια εξαπάτησης του αντιπάλου θα είναι πλήρως αποτυχημένη.

Το σενάριο του Kohan παρουσιάζει όλα τα στοιχεία που κάνουν ένα παιχνίδι ενδιαφέρον: ταχύτατη πλοκή βασισμένη σε μία κεντρική υπόθεση, η οποία εμπλουτίζεται κατά την εξέλιξη, και δεμένο background story, χωρίς κενά και παραλείψεις, το οποίο ξετυλίγεται σιγά σιγά.

D.D.F.: *Ποια η μορφή και το gameplay του τίτλου:*

T.S.: Το κύριο μέλημά μας ήταν να παρουσιάσουμε το καλύτερο δυνατό gameplay. Από εκεί και πέρα στη μορφή του τίτλου θελήσαμε να εκμεταλλευτούμε πλήρως τις τεχνολογικές δυνατότητες που προσφέρουν τα σύγχρονα μηχανήματα στα γραφικά και τον ήχο και ταυτοχρόνως να είναι το Kohan απόλυτα συμβατό με όσα προσφέρει η μαζική αγορά hardware.

Εδώ ο παίκτης πρέπει να σκέφτεται κάθε κίνησή του, έχει περισσότερα πράγματα για να ασχοληθεί, ενώ όσοι ήρθαν σε επαφή με τον τίτλο, τον χαρακτήρισαν εξαιρετικά ελκυστικό.

D.D.F.: *Υπάρχει ακόμη αγορά για τόσα πολλά και πανομοιότυπα παιχνίδια;*

T.S.: Φυσικά! Το "κλειδί" βρίσκεται στην ανάμειξη των strategy games με άλλα είδη, η οποία όμως πρέπει να γίνεται με το σωστό τρόπο, κάτι που συμβαίνει στο Kohan.

Οσον αφορά στα εφόδια του παίκτη, αυτά είναι παρόμοια με εκείνα των υπόλοιπων τίτλων του είδους, αλλά η διαχείρισή τους από τον παίκτη

είναι πολύ πιο άμεση. Το οικονομικό σύστημα είναι μία τέλεια προσομοίωση των πραγματικών συστημάτων προσφοράς-ζήτησης και ο παίκτης μπορεί να κατευθύνει την οικονομία ανάλογα με τις ανάγκες του. Υπάρχουν πέντε είδη εφοδίων: πέτρα, ξύλο, χρυσός, σίδηρος και το "khaldunite", ένα είδος "μάννα" ιδιαιτέρως σπάνιο. Τα εφόδια κατανέμονται στους χώρους του παιχνιδιού και οι πηγές τους σημειώνονται στους πολυάριθμους χάρτες του. Τέλος, η αξία των υλικών είναι αντιστρόφως ανάλογη της σπανιότητάς τους. Για παράδειγμα, πέτρα ή ξύλο μπορεί να ανακαλυφθεί σχεδόν παντού, ενώ το "khaldunite" είναι εξαιρετικά ισχυρό και σπάνιο.

Ο τελικός χαρακτηρισμός που έδωσαν στο παιχνίδι οι ίδιοι οι δημιουργοί του ήταν ένα παιχνίδι στρατηγικής με "νου" πολεμικού παιχνιδιού και "καρδιά" RPG!



ONI

Από την Take2 Games

Αφθονη δράση σε manga κόσμο

Το Oni βρίσκεται στο στάδιο του σχεδιασμού εδώ και τρία χρόνια. Ειδικά όταν ο developer του "μετεγράφη" στη Microsoft, όλοι πίστεψαν πως το παιχνίδι δεν θα έφθανε ποτέ ως τους gamers. Ευτυχώς, όμως, δεν ήταν έτσι.

Η υπόθεση του Oni ξεκινά το 2032 και εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο της Konoko, που ανήκει στην Tech Crimes Task Force και είναι ορκισμένη πολέμιος του οργανωμένου εγκλήματος. Αν και αρχικά το σενάριο θυμίζει υπερβολικά ιστορίες του τύπου "κλέφτες κι αστυνόμοι", στη συνέχεια αποκτά μυστήριο όταν η Konoko αρχίζει να ανακαλύπτει φαντάσματα του παρελθόντος της και έρχεται αντιμέτωπη με τον ίδιο τον εαυτό της. Η ιστορία ξετυλίγεται σχεδόν με κινηματογραφικό τρόπο μέσα από χιλιάδες animated σκηνές που παρακολουθεί ο παίκτης, κάτι πολύ σημαντικό για τον παραγωγό του παιχνιδιού, όπως δηλώνει ο ίδιος.

Η δράση δεν περιορίζεται σε μικρούς χώρους, αλλά λαμβάνει χώρα σε τεράστια 3D περιβάλλοντα.

Από άποψη γραφικών το Oni τραβάει αμέσως την προσοχή, γεγονός που οφείλεται τόσο στο ότι οι χαρακτήρες θυμίζουν φιγούρες manga όσο και στην άντληση στοιχείων από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Ghost In The Shell", η οποία διέθετε ώριμο και όχι παιδικό animation. Οι χαρακτήρες είναι πλήρως εναρμονισμένοι με το περιβάλλον, που συνδυάζει τη φουτουριστική και σκοτεινή πλοκή, ενώ διαθέτουν εξωπραγματικές ικανότητες.



Το Oni περιγράφεται ως adventure-action game, καθώς υπάρχει το στοιχείο της αναζήτησης και της συλλογής πληροφοριών, ενώ στο action τμήμα δίνεται η δυνατότητα επιλογής του οπλισμού ή μη των χαρακτήρων. Στην πρώτη περίπτωση το αριστερό πλήκτρο του mouse πυροβολεί όπως σε κάθε παρόμοιο τίτλο, ενώ το δεξί ενεργοποιεί λακτίσματα. Στην επιλογή μη οπλισμού του χαρακτήρα τα λακτίσματα διατηρούνται και το αριστερό πλήκτρο ή η αντίστοιχη περιφερειακή συσκευή θα σας βοηθήσει να γρονθοκοπήσετε τους αντιπάλους σας. Οι δύο αυτές επιλογές μπορούν να εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια του ίδιου παιχνιδιού, δυνατότητα που περικλείει και ένα τμήμα της στρατηγικής: πότε θα χρησιμοποιήσει ο παίκτης οπλισμό και πότε τις γροθιές του. Στο σημείο αυτό ο παραγωγός Jeronimo Barrera σχολίασε: "Εδώ εντοπίζεται η αληθινή ομορφιά του παιχνιδιού. Υπάρχουν τόσες κινήσεις ώστε τα όπλα σχεδόν δεν είναι απαραίτητα και επιπλέον δεν επιτρέπεται η ταυτόχρονη χρήση πολλών (όπλων), προκειμένου να διατηρείται η ισορροπία στην εξέλιξη της πλοκής." Η διαφορά του Oni σε σχέση με κάθε άλλο action game είναι πως η δράση δεν περιορίζεται σε μικρούς χώρους, αλλά λαμβάνει χώρα σε τεράστια 3D περιβάλλοντα. Οσον αφορά στο γνωστό πρόβλημα με την οπτική γωνία, εδώ εφαρμόζεται η εξής μέθοδος: Οταν ένα αντικείμενο βρεθεί ανάμεσα στην Konoko και την κάμερα, τότε γίνεται αυτομάτως διαφανές ώστε να μην εμποδίζει τη λήψη. Ακούγεται υπερβολικά απλοϊκό, όμως λειτουργεί εκπληκτικά καλά!

Κατά τη διάρκεια της δράσης παρεμβάλλονται σκηνές όπου η ηρωίδα συναντά πληροφοριοδότες ή ανακαλύπτει στοιχεία, ωστόσο ο παίκτης ποτέ δεν θα έρθει σε real time επαφή με άλλους χαρακτήρες. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν περίπου 150 χαρακτήρες στο παιχνίδι, εκ των οποίων οι 14 βασικοί εμφανίζονται σε διάφορες παραλλαγές, ενώ κάποιοι είναι μοναδικοί (Shinatama, Griffin).

Οι γρίφοι που καλείται να λύσει ο παίκτης παίζουν εμφανώς δευτερεύοντα ρόλο σε σχέση με το καθαρά action μέρος του παιχνιδιού. Βέβαια, υπάρχουν περιπτώσεις που πρέπει οι παίκτες να βρουν μόνοι τους τούς κατάλληλους τρόπους για να προχωρήσουν. Εδώ χρήσιμες είναι και οι πληροφορίες που λαμβάνει η Konoko στη διάρκεια της εξέλιξης, αφού το να ξεχωρίσει κανείς τους συμμάχους από τους εχθρούς δεν είναι ό,τι πιο εύκολο. Επίσης, εμφανίζονται και νεωτερισμοί, όπως η μεταβαλλόμενη συναισθηματική κατάσταση των χαρακτήρων και τα άψογα τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Γενικά μην περιμένετε κάτι συνταρακτικό και πρωτότυπο στον τρόπο που χειρίζεται κανείς το παιχνίδι, κυρίως διότι ο τρόπος με τον οποίο εκτελούνται οι κινήσεις δεν αφήνει καλές εντυπώσεις.

Τα βασικά στοιχεία στα οποία στηρίζεται η Take2 Games για την καλή πορεία του τίτλου στην αγορά είναι η μοναδικότητα της κεντρικής ηρωίδας και του τρόπου δράσης (οπλισμένη-άοπλη), η σκοτεινή υπόθεση και η βιαιότητα-σκληρότητα των συγκρούσεων.



ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGIC OBSCURA

Από την Troika Games

Η εμπειρία του παλιού συναντά το καινούριο

Σύμφωνα με τους ιθύνοντες της Troika Games, αν και αρχικά η κυκλοφορία του αρκετά πρωτότυπου αυτού RPG είχε προγραμματιστεί για το τέλος του 2001, θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων τον ερχόμενο Μάιο. Για να γνωστοποιήσει τα πάντα γύρω από το νέο τίτλο της, η εταιρεία έδωσε μία περίεργη συνέντευξη Τύπου μέσω IRC στις 7 Ιανουαρίου, την οποία παρακολούθησαν ελάχιστοι Ευρωπαίοι δημοσιογράφοι.



Το Arcanum είναι ο πρώτος τίτλος που δημιουργεί η Troika Games, αλλά πολλά από τα μέλη της δημιουργικής ομάδας είχαν εργαστεί και στο παρελθόν μαζί παρουσιάζοντας αξιόλογο έργο (Fallout & Fallout 2, Bard's Tale Construction, Stonekeep). Αρχικά φαίνεται για ένα ακόμη κλασικό RPG, αλλά η μοναδικότητά του διακρίνεται λίγο αργότερα.

"Δημιουργήσαμε έναν τίτλο που θα ενθουσιάσει όλους τους φίλους των RPGs αλλά και κάθε νέο gamer" είπε ο Tim Cain, μέλοστης ομάδας παραγωγής, συμπληρώνοντας: "Κάθε χαρακτήρας θα μπορούσε να τελειώσει το παιχνίδι, μη μπορώντας βέβαια να κάνει τα πάντα άψογα. Επικεντρωθήκαμε σε όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού, από τα γραφικά έως τον ήχο και την αλληλεπίδραση με το χρήστη, όλα είναι προσεγμένα. Επιπλέον ο παίκτης έχει στη διάθεσή του πλήθος όπλων, από αρχαϊκά ξίφη έως υπερσύγχρονα πυροβόλα."

Το Arcanum ακροβατεί σεναριακά μεταξύ μυστικισμού και τεχνολογίας, αφού το περιβάλλον του θυμίζει κάτι από την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης, ενώ ταυτόχρονα στους χαρακτήρες του συμπεριλαμβάνονται ξωτικά, νάνοι και μυθικοί δράκοι.



Είχα την ευκαιρία να απευθύνω μερικές ερωτήσεις στον κύριο Cain.

Derek dela Fuente: *Πείτε μας λίγα λόγια για το παιχνίδι.*

Tim Cain: Ο παίκτης, ξεκινώντας, διαθέτει αρκετά υψηλά σκορ σχεδόν σε όλα τα χαρακτηριστικά, όπως δύναμη, επιδεξιότητα, διαίσθηση και ευφυΐα. Τα χαρακτηριστικά αυτά, βέβαια, δεν είναι σε ίδιο επίπεδο για κάθε χαρακτήρα, αλλά εξαρτώνται από τη φύση του. Τους αρχικούς 3 bonus πόντους που προβλέπονται μπορεί κανείς να τους χρησιμοποιήσει είτε για να αυξήσει τα αρχικά σκορ είτε για να κερδίσει ισχύ σε διάφορες δραστηριότητες, όπως μαγικές δυνάμεις, πολεμική δύναμη, να αποκτήσει τεχνολογικές ανακαλύψεις κ.ά. Κατά την πορεία του παιχνιδιού οι διάφορες ικανότητες του χαρακτήρα βελτιώνονται σταδιακά και αυτό προσφέρει νέα bonuses στον παίκτη, τα οποία εκμεταλλεύεται κατά βούληση. Επιπλέον είναι δυνατή η αποθήκευση ενός χαρακτήρα και των δυνατοτήτων του, οι οποίες σε γενικές γραμμές χωρίζονται στις εξής κατηγορίες: οκτώ βασικά στατιστικά (δύναμη και ευφυΐα), περίπου 15 δευτερεύοντα (αντοχή σε δηλητήρια, ταχύτητα), 16 βασικές δεξιότητες, 80 μαγικές ευχές και 56 τεχνολογικά επιτεύγματα τα οποία καλείται να αποκτήσει ο παίκτης.

D.D.F.: *Τι άλλο θα συναντήσουμε;*

T.C.: Το χιούμορ είναι ένα από τα βασικότερα στοιχεία που προσέξαμε. Φυσικά, δώσαμε στον παίκτη τη δυνατότητα να έχει πολλαπλές και ως επί το πλείστον ειρηνικές λύσεις για τα προβλήματα που θα συναντά, καθώς δεν έπρεπε να επαναληφθούν λάθη του παρελθόντος, όπως αυτά στο Fallout, όπου ο μόνος τρόπος για να προχωρήσει κανείς ήταν η εξολόθρευση όλων των υπολοίπων. Το δε περιβάλλον του παιχνιδιού είναι αχανές.

D.D.F.: *Εχουμε δηλαδή ένα διαφορετικό RPG;*

T.C.: Το Arcanum μπορεί να είναι ένας RPG τίτλος, αλλά προσφέρει πλήθος καινούριων χαρακτηριστικών, αν και η οπτική μορφή του θα μπορούσε να επιδεχθεί βελτιώσεις. Πέρα από τις κλασικές μάχες, υπάρχουν τα στατιστικά του χαρακτήρα που πρέπει να προσέχει κανείς, αλλά και τα "αινίγματα" που πρέπει να λύσει. Ετσι, η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού γίνεται αληθινή πρόκληση και στο single player και στο multiplayer mode. Περιμένουμε πως θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία, αφού δεν είναι τυχαίο πως στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού ήδη όλοι μιλούν γι' αυτό.

Περισσότερα θα ξέρουμε μετά την επίσημη κυκλοφορία του τίτλου, αλλά ήδη τον περιμένουμε ως έναν από τους πιο καλούς RPG τίτλους της χρονιάς.

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

MONEY, MONEY, MONEY...

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι η Infogrames αγόρασε τη Hasbro Interactive για $100.000.000 (περίπου 4 δισ. δρχ.). Οπως σημειώνει ο αναγνώστης Κωνσταντίνος Κολιόπουλος, μία απλή αριθμητική μετατροπή δείχνει ότι το εν λόγω ποσόν είναι 40 δισ. και όχι 4 δισ. όπως εσφαλμένα έγραψα. Τι κάνει ένα μηδενικό, ε;

Αυτή η αγοροπωλησία όμως ήρθε να αναδείξει και ένα άλλο πρόβλημα που, δυστυχώς, ελάχιστοι είχαν σκεφθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή. Ποιο είναι αυτό; Πολύ απλά υπάρχει κίνδυνος να μη δούμε άλλα Dungeons & Dragons RPGs από την Black Isle Studios. Ναι, διαβάζετε σωστά, πρόκειται για έναν κίνδυνο που είναι πολύ πιθανόν να γίνει πραγματικότητα.

Από τη στιγμή που η Infogrames αγόρασε τα δικαιώματα της Hasbro Interactive, αγόρασε και αυτά των Dungeons and Dragons Games που της ανήκαν, μια και η τελευταία είχε εξαγοράσει τη Wizards of the Coast, η οποία είχε αγοράσει με τη σειρά της την περίφημη TSR και τα D&D. Ας πιάσουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά, μια και αυτή η αλυσίδα των εξαγορών έχει αποδειχτεί πληγή στο χώρο των computer games.

Η Hasbro ξεκίνησε εξαγοράζοντας μία από τις πιο σημαντικές εταιρείες του χώρου, την άλλοτε πολύ μεγάλη Microprose, την εταιρεία που μας έχει δώσει τις μεγάλες επιτυχίες Falcon (flight simulator), Master of Orion, Civilization κ.ά. Αφού, λοιπόν την αγόρασε, έπειτα από λίγο την έκλεισε, καθώς τη δεδομένη στιγμή αυτό τη συνέφερε περισσότερο, καταφέρνοντας ένα πολύ μεγάλο πλήγμα στο χώρο των computer games. Εν συνεχεία η Hasbro αγόρασε και τη Wizards of the Coast, η οποία είχε τα δικαιώματα των DUNGEONS AND DRAGONS. Πολλοί είχαν αναρωτηθεί τότε ποια θα ήταν η τύχη των συγκεκριμένων παιχνιδιών όταν θα έληγαν τα συμβόλαια και οι ειδικές συμφωνίες που είχε υπογράψει η Wizards of the Coast πριν από την εξαγορά της από τη Hasbro. Κανείς, όμως, δεν έδωσε τότε ιδιαίτερη σημασία.

Η συμφωνία που, τελικά, υπεγράφη μεταξύ των Infogrames και Hasbro δίνει στην πρώτη το ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ δικαίωμα για την ανάπτυξη, παραγωγή και κυκλοφορία όλων των τίτλων που ανήκουν στη Hasbro για μία περίοδο 15 ετών (!), ενώ η Infogrames μπορεί να ανανεώσει μονομερώς τη συμφωνία αυτή για ακόμη 5 έτη. Ετσι, παρ' όλο που τελικά η Hasbro εξακολουθεί να έχει τα δικαιώματα της Wizards of the Coast, δεν μπορεί να κυκλοφορήσει κανένα D&D computer game, αλλά ούτε και να δώσει σε κάποιον άλλο σχετική άδεια για 10-15 χρόνια. Αυτό όμως σημαίνει ότι και η Black Isle Studios, που ανήκει στην Interplay, δεν θα μπορεί να κάνει άλλα D&D games μόλις λήξει η συμφωνία που ήδη έχει. Η Infogrames με τη σειρά της θα μπορούσε να δώσει αντίστοιχα δικαιώματα σε άλλους παραγωγούς, αλλά το πιο πιθανό είναι ότι θα κρατήσει τα δικαιώματα και την ανάπτυξη των σχετικών τίτλων για τον εαυτό της και θα αποφύγει να τα δώσει σε κάποιον ανταγωνιστή της, όπως η Interplay.

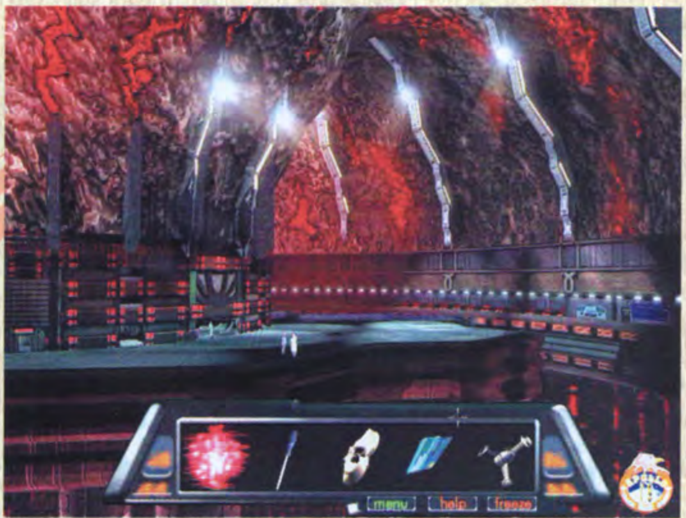
Το πρόβλημα, τώρα, που αναδεικνύεται είναι το εξής: Μπορεί η Infogrames να παράγει καλύτερα D&D games από την Interplay, έστω και αν διαθέτει πολύ μεγαλύτερους οικονομικούς πόρους από την τελευταία; Μπορεί δηλαδή η Infogrames να μας δώσει τίτλους της ποιότητας των Planescape Torment, Baldur's Gate 1 & 2 και Icewind Dale; Προσωπικά απαντώ αρνητικά στο ερώτημα αυτό, και θα ήταν τεράστιο πλήγμα για τα CRPGs αν τα προαναφερόμενα γίνουν, τελικά, πραγματικότητα. Το μέλλον θα δείξει.

ACCESS STORIES

Θυμάστε την περίφημη Access Software; Πρόκειται για μία από τις πιο σημαντικές και καινοτόμους εταιρείες παραγωγής adventure games με ήρωα κυρίως τον Tex Murphy. Η εταιρεία αυτή κυκλοφορούσε, όμως, και μία από τις πιο επικερδείς σειρές παιχνιδιών golf, την περίφημη Links Golf. Αυτή η σειρά είχε μπει για τα καλά στη... μύτη της Microsoft, η οποία προσπαθούσε να προωθήσει το δικό της golf simulator, με μικρή όμως επιτυχία. Ετσι, η Microsoft χωρίς πολλή σκέψη αποφάσισε το μεγάλο βήμα: αγόρασε την Access! Μετά την εξαγορά της από τη Microsoft, η Access Software ανακοίνωσε ότι σταματάει τα adventure games, ότι θα συνεχίσει να κυκλοφορεί τα golf games της, αλλά υπό την αιγίδα της Microsoft πλέον, και ότι θα αφιερωθεί στη δημιουργία ενός πολύ φιλόδοξου action adventure game με τον τίτλο The Black Pearl. Τον τελευταίο χρόνο, όμως, καθώς δεν υπήρχε σχεδόν καμία πληροφορία από την εταιρεία, πολλοί θεώρησαν ότι το σχετικό project είχε εγκαταλειφθεί. Τελικά, πριν από λίγες μέρες κυκλοφόρησε η είδηση ότι η Access θα κυκλοφορήσει δύο παιχνίδια για την πολυαναμενόμενη κονσόλα της Microsoft Xbox. Πρόκειται για τα Links PGA Golf, το οποίο θα είναι μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού που κυκλοφορεί στα PCs, και The Black Pearl. Απ' ό,τι φαίνεται, τελικά, αποφασίστηκε η κυκλοφορία τους πρώτα στην Xbox κονσόλα και μετά βλέπουμε. Κρίμα για την άλλοτε μεγάλη Access!

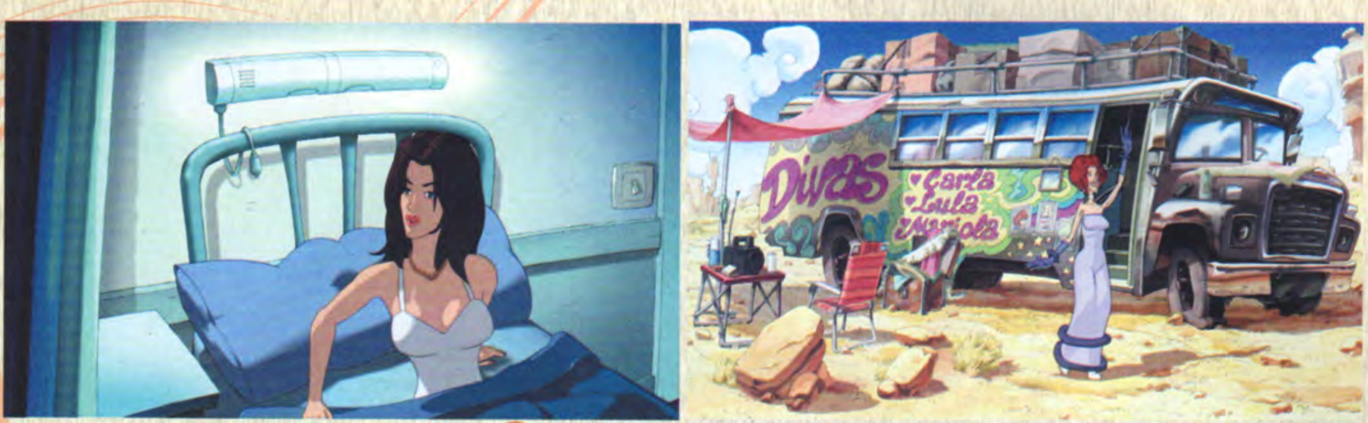
ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΤΑΞΙΔΙ... ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ!

Στις αρχές του Δεκέμβρη είχα στείλει ένα email στη Funcom, με το οποίο, αφού τους ευχαριστούσα για τη χαρά που μου πρόσφερε το





WARD της Fragile Bits Interactive



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE της Pendulu Studios

THE LONGEST JOURNEY, τους ρωτούσα αν σκέφτονται να κυκλοφορήσουν μία συνέχειά του, τονίζοντας ότι θα επιθυμούσα να συμβεί κάτι τέτοιο το ταχύτερο δυνατόν. Δύο μέρες αργότερα πήρα την απάντηση από τη Funcom, η οποία ανέφερε τα εξής:

Hello.

I am very happy to hear that you enjoyed the game. It is good to see that people still know to enjoy a "point and click" adventure game. We have no concrete plans for a sequel or a prequel at this time, but getting positive feedback, such as yours, may get us to reconsider. :)

I wish you a Merry Xmas, and a Happy New Year.

Δεν θα ανέφερα το γεγονός αν περίπου στα μέσα του Γενάρη η Funcom δεν έδινε στη δημοσιότητα τις πρώτες επίσημες πληροφορίες σχετικά με την κυκλοφορία του εν λόγω παιχνιδιού. Ετσι, σύμφωνα πάντα με την εταιρεία, το Longest Journey ξεπέρασε τα 200.000 αντίτυπα σε παγκόσμιο επίπεδο, σημειώνοντας πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία. Το παιχνίδι στοίχισε περίπου 20.000.000 KR (περίπου 831.000.000 δρχ.) και οι συγκεκριμένες πωλήσεις αφήνουν προφανώς πολύ μεγάλο κέρδος. Στην ανακοίνωση αυτή λοιπόν αφήνουν για πρώτη φορά ανοιχτό το ενδεχόμενο να κυκλοφορήσει η συνέχειά του. Αν όμως λογαριάσουμε πόσο καιρό θέλει ένα adventure αντίστοιχης ποιότητας για να ετοιμαστεί, δεν πρέπει να περιμένουμε τη συνέχεια αυτήν προτού περάσουν 2-3 χρόνια. Ποιος ζει και ποιος πεθαίνει μέχρι τότε.

ΠΟΙΟΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ... ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟΥΧΟΣ;

Στο preview που έκανα στο κυπριακό adventure OPSYS, το οποίο θα παρουσιάσουμε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος, έγραφα ότι τον διαγωνισμό του Treasure Quest μάλλον δεν τον έχει κερδίσει κανείς. Οπως όμως μου υπέδειξε ο Βαγγέλης Κράτσας, στη διεύθυνση http://www.treasurequest.com/index.html η Sirius Publishing Inc. ανακήρυξε ως νικητή τον P. Dreizen από το San Francisco της California και η απόλυτη λύση αναφέρεται ως "The Tree of Life". Στη διεύθυνση http://www.angus.demon.co.uk/tq/index.html θα βρείτε όμως ένα πολύ ενδιαφέρον σχόλιο σχετικά με το διαγωνισμό αυτόν και τα ερωτήματα που γεννήθηκαν από την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων του. Ερωτήματα που μάλλον δείχνουν ότι, τελικά, το βραβείο του $1.000.000 δεν πρέπει να το πήρε κάποιο υπαρκτό πρόσωπο, πολύ περισσότερο αφού, όπως επισημαίνει ο Βαγγέλης, το όνομα του νικητή είναι αναγραμματισμός του "end prize"!

Θέλω να πιστεύω ότι δεν θα συμβεί κάτι αντίστοιχο και με το Opsys. Σημειώστε ότι όταν έγραφα το άρθρο αυτό, είχε μόλις κυκλοφορήσει στο Internet η πρώτη λύση του παιχνιδιού αυτού, η οποία σταματά ακριβώς στον τελευταίο γρίφο! Δεν έχω φτάσει ακόμη σε αυτό το σημείο, αλλά ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τι σόι γρίφος είναι αυτός που δεν μπορούν να τον λύσουν.

Στα χέρια μου, εκτός από το Opsys, έχω και τα Arthur's Knights, Timeline και Simon 3D, παιχνίδια που θα δούμε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος.

ΑΝΤΙΟ 3DFX...

Ακόμη μία θλιβερή είδηση, την οποία οφείλω να αναφέρω παρ' όλο που δεν ανήκει στην αρμοδιότητα της στήλης, από σεβασμό στην εταιρεία που σημάδεψε όσο καμία άλλη τα computer games τη διετία '97-'98. Προς το τέλος, λοιπόν, του Δεκέμβρη ανακοινώθηκε ότι η 3dfx, τελικά, πουλήθηκε στον πιο σημαντικό ανταγωνιστή της, την nVIDIA! Πρόκειται για ένα θλιβερό τέλος μίας άλλοτε πολύ μεγάλης εταιρείας, της οποίας η διαδρομή αποδεικνύει ότι στο χώρο των υπολογιστών ο ανταγωνισμός είναι τόσο αδυσώπητος, ώστε ακόμη και ο πιο ισχυρός μπορεί με 1-2 λάθη στρατηγικής, σχεδόν σε χρόνο μηδέν να βγει ολοκληρωτικά έξω από το χορό.

ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ...

Τα computer games περνούν πολύ μεγάλη κρίση, παρά τη φαινομενική ευημερία των αριθμών. Ο λόγος για την κατάσταση αυτή είναι ότι, τελικά, πολύ λίγα παιχνίδια σημειώνουν σημαντικά κέρδη. Για τις βαθύτερες αιτίες της κρίσης αυτής, η οποία αρχικά παρουσιάστηκε στρεβλά ως "κρίση των adventure games", έχω επιχειρηματολογήσει επανειλημμένα στη στήλη "The Dark Side of Gaming". Τον τελευταίο καιρό, όμως, το φαινόμενο αυτό έχει πάρει πολύ μεγάλες διαστάσεις και παραγωγές των CRPGs ακυρώνονται η μία μετά την άλλη. Για τις πωλήσεις που σημείωσαν τον τελευταίο χρόνο τα CRPGs θα αναφερθώ στο επόμενο άρθρο της προαναφερόμενης στήλης. Τώρα θα δούμε ποια παιχνίδια περιμένουμε αυτή τη χρονιά.

ANACHRONOX των Eidos Interactive/ ION Storm: Πρόκειται για ένα σημαντικό Sci-Fi RPG που ετοιμάζει ο Tom Hall από την Ion Storm. Anachronox είναι το όνομα μίας μεγάλης εξωγήινης πόλης, στην οποία οι άνθρωποι όταν αποίκισαν βρήκαν μηχανές να λειτουργούν, χωρίς να μπορούν να κατανοήσουν το σκοπό τους. Πιθανόν να κυκλοφορήσει σε τριλογία, μια και περιλαμβάνει 440 ξεχωριστούς χαρακτήρες και αρκετά περίπλοκη ιστορία. Στο παιχνίδι θα μπορείς να ταξιδεύεις σε άλλους κόσμους - πλανήτες, ενώ θα περιλαμβάνει συνολικά πάνω από 120 διαφορετικά επίπεδα δράσης!

ARCANUM των Troika/Sierra Studios: Στο παιχνίδι αυτό έχω αναφερθεί αναλυτικά πριν από μερικά τεύχη. Απλώς να τονίσω εδώ ότι πρόκειται για έναν από τους πιο πολυαναμενόμενους τίτλους της χρονιάς, μια και οι δημιουργοί του (Tim Cain, Leonard Boyarsky και Chris Jones) είναι οι ίδιοι που έφτιαξαν το περίφημο Fallout.

Adventure & RPGs update





THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks. Είναι το παιχνίδι που περιμένω περισσότερο από κάθε άλλο, μια και είμαι φανατικός οπαδός της Bethesda, αλλά και των δύο πρώτων CRPGs της σειράς, των Arena και Daggerfall. Το Morrowind αφορά στα Dark Elves που έρχονται από την ομώνυμη περιοχή, και θα περιέχει πολλά νέα στοιχεία όσον αφορά στην ούτως ή άλλως πρωτοποριακή δημιουργία και ανάπτυξη χαρακτήρων της σειράς.

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER των Black Isle Studios/Interplay Productions: Το expansion του Icewind Dale θα χρησιμοποιεί όλα τα νέα καλούδια που είδαμε στην Infinity Engine όπως αυτή παρουσιάστηκε στο Baldur's Gate 2. Το add-on θα σε μεταφέρει στην πιο βορινή πόλη από τις δέκα της περιοχής. Βάρβαροι συγκεντρώνονται για να καταλάβουν όλη την περιοχή και ένας μυστηριώδης ταξιδιώτης προσπαθεί να οργανώσει μία ομάδα για να τους σταματήσει.

NEVERWINTER NIGHTS των BioWare Corp./Black Isle Studios: Ο δεύτερος πιο σημαντικός για μένα τίτλος από τα παιχνίδια που περιμένουμε. Οι δημιουργοί του μιλάνε για ένα παιχνίδι που θα αναδεικνύει όσο κανένα άλλο την πραγματική ατμόσφαιρα των επιτραπέζιων "pen & paper games". Το Neverwinter Nights θα επιτρέπει στο χρήστη να διαμορφώνει τις δικές του ιστορίες και πόλεις, ενώ θα μπορεί να πάρει ακόμη και αυτόν το ρόλο του Dungeon Master! Αρχικά υπήρχε η συμφωνία με τη Wizards of the Coast το παιχνίδι να είναι βασισμένο στην τρίτη έκδοση των AD&D κανόνων, αλλά τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι αυτό μάλλον έχει αλλάξει. Λέγεται επίσης ότι θα φτιαχτούν ειδικοί servers για την on-line υποστήριξη του παιχνιδιού αυτού.

POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR των SSI/Mindscape: Πρόκειται για ακόμη έναν τίτλο που περιμένω με ανυπομονησία. Θα περιέχει εκπληκτικά ισομετρικά 3D γραφικά, θα βασίζεται στην τρίτη έκδοση των AD&D κανόνων και θα είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε ο παίκτης να μπορεί να επιδρά άμεσα στο περιβάλλον (π.χ. να ανεβαίνει σε τραπέζια για να επιτεθεί καλύτερα κ.λπ.). Η χρήση μαγείας θα γίνεται μέσω των λεγόμενων pull down menus, ενώ το multiplayer gaming του θα επιτρέπει ομάδες έξι παικτών. Η κυκλοφορία του, όμως, ίσως παρουσιάσει προβλήματα, μια και η Mattel, στην οποία ανήκει και η SSI, έχει αρχίσει να πουλά τα gaming τμήματά της.

STAR WARS MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE: Η LucasArts υπέγραψε ειδική συμφωνία με τη Verant/Sony Online για να αναπτύξουν μία Star Wars έκδοση του EverQuest.

STAR WARS RPG των BioWare/LucasArts: Η εντυπωσιακή συμφωνία των δύο εταιρειών για τη μεταφορά του κόσμου των Jedi Knights σε ένα RPG για τα PCs. Η ιστορία θα εξελίσσεται 4.000 χρόνια πριν από το πρώτο επεισόδιο της σειράς.





POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR των SSI/Mindscape

WIZARDRY VIII της Sirtech Software: Ένας τίτλος που όλο τον ακούμε και ποτέ δεν τον βλέπουμε.

Σημειώνεται ότι από τα περίπου 40 CRPGs που ήταν σε σχεδιασμό και ανάπτυξη, περισσότερα από τα μισά, τελικά, εγκαταλείφθηκαν ως projects λόγω έλλειψης επαρκούς χρηματοδότησης.

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε και μερικά από τα adventure games που περιμένουμε αυτό το διάστημα. Έχουμε και λέμε, λοιπόν: **ADVENTURE AT THE CHATEAU D'OR** της Karma Labs, **ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE** της Darkworks, **GIFT** της Cryo Interactive, **GILBERT GOODMATE** της Prelusion, **HEIRS OF THE DRUIDS** της House of Tales, **LEGEND, THE** (Episode 2) της Arxel Tribe, **NANCY DREW: STAY TUNED FOR DANGER** της Her Interactive, **REAL NEVERENDING STORY** της Discreet Monsters, **SCHIZM** της LK Avalon, **SHADOW OF THE CITADEL** της Salsa Shark, **SIMON THE SORCERER 3D** της Headfirst Productions, **THE WARD** της Fragile Bits Interactive, **WATCHMAKER, CASANOVA** της Arxel Tribe, **MYST III: EXILE** της Mattel Interactive, **TALES FROM CHIVALRY** της Cryo Interactive, **THE MESSENGER** της Index Multimedia, **RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE** της Pendulu Studios, **HELLBOY** της Cryo Interactive, **HITCHCOCK THE FINAL CUT** της Arxel Tribe, **ATLANTIS 3** της Cryo Interactive και, τέλος, το action/adventure **IN COLD BLOOD** της Revolution Software.

Όχι και λίγα για ένα είδος που περνάει κρίση, αν και με ανησυχεί το γεγονός ότι σχεδόν όλα, με 2-3 εξαιρέσεις, είναι ευρωπαϊκές παραγωγές.

MORE ADVENTURES

Έχω στα χέρια μου ένα playable demo (ολόκληρο CD παρακαλώ) του SCHIZM των LK Avalon/Project 3 Interactive και ομολογώ ότι έχω πάθει πλάκα μαζί του. Τα γραφικά του είναι από κάθε πλευρά φανταστικά, η ιστορία του εξαιρετική και οι γρίφοι του... άσ' τα να πάνε. Η ιστορία του αναφέρεται στο πλήρωμα ενός αστρόπλοιου που, όταν παθαίνει ζημιά, αναγκάζεται να κατεβεί σε έναν άγνωστο πλανήτη με "κάψουλες διαφυγής". Οι τρεις επιζώντες προσεδαφίζονται σε διαφορετικά μέρη ο καθένας. Εσύ μπορείς να χειρίζεσαι ταυτόχρονα δύο από αυτούς σε μία προσπάθεια να βρεις έναν τρόπο να φύγεις από τον πλανήτη.

Στα χέρια μου έχω επίσης την τελική beta έκδοση του SIMON THE SORCERER 3 των Adventuresoft/Headfirst Productions. Τα γραφικά του είναι εντυπωσιακά, διατηρεί τον αυθεντικό, κωμικό χαρακτήρα του και φαντάζει ατελείωτο. Το παλεύω εδώ και ένα περίπου μήνα και ακόμη προσπαθώ...

Τέλος, να σταθούμε λίγο σε ένα νέο adventure, το THE WARD, που αν και είναι έτοιμο εδώ και περίπου έναν χρόνο, μόλις πρόσφατα κατόρθωσαν οι 6 Κροάτες δημιουργοί του να βρουν εκδότη, την περίφημη Gathering of Developers, που θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι σε παγκόσμια κλίμακα. Το παιχνίδι κάνει έντονη αναφορά στο κλασικό 2001: A Space Odyssey. Χειρίζεσαι τον David Walker, έναν από τους αστροναύτες του Apollo 16, σε μία αποστολή ρουτίνας για να εξεταστεί μία παράξενη σεισμική δραστηριότητα στην επιφάνεια της σελήνης. Κάτι όμως πάει στραβά και σκοτώνονται όλα τα μέλη της αποστολής, εκτός από σένα, φυσικά. Μέσω εξετάσεων DNA θα ανακαλύψεις την πραγματική ταυτότητά σου και την αληθινή αποστολή σου. Αν επιτύχεις, η μοίρα της ανθρωπότητας θα αλλάξει για πάντα. Αν αποτύχεις, ο ανθρώπινος πολιτισμός ίσως να μην είχε υπάρξει ποτέ! Η ιστορία του χωρίζεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο πρέπει να ανακαλύψεις πώς βρέθηκες σε ένα εξωγήινο πλοίο και να αποδράσεις από αυτό. Για να πετύχεις, πρέπει να μάθεις τη γλώσσα των εξωγήινων και να χρησιμοποιείς σωστά τον εξοπλισμό τους. Στο δεύτερο μέρος πρέπει να ανακαλύψεις το βαθύτερο μυστικό των εξωγήινων, ενώ στο τρίτο να βρεις έναν τρόπο να καταστρέψεις το σκάφος τους εμποδίζοντάς τους έτσι να καταστρέψουν τον ανθρώπινο πολιτισμό. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί point'n'click interface.

ΧΡΥΣΑΦΙ ΚΑΙ ΔΟΞΑ

Κυκλοφόρησε το GOLD AND GLORY - THE WAY TO EL DORADO των Ubi Soft/Revolution Software. Το παιχνίδι εξελίσσεται στην εποχή των Ισπανών κατακτητών. Οι δύο ήρωες, Tulio and Miguel, βρίσκουν έναν χάρτη της μυθικής χρυσής πόλης του El Dorado και προσπαθούν να την εντοπίσουν. Το El Dorado είναι ένα 3D comic/adventure σε προοπτική τρίτου προσώπου, ο χειρισμός του οποίου γίνεται με το πληκτρολόγιο. Οι γρίφοι του απαιτούν συνδυασμένη δράση και παρ' όλο που δεν είναι μεγάλο σε διάρκεια δράσης, θα αφήσει ευχαριστημένο κάθε adventurer που θα ασχοληθεί μαζί του. Βλέπετε, φέρνει κάτι από τη μαγεία των πρώτων adventures της περίφημης Revolution Software, που μας έδωσε εκτός των άλλων και τα Broken Sword 1 και 2.

ΜΙΑ ΕΙΔΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ... MYST-ΕΣ

Άφησα τελευταία μία είδηση σχετικά με το MYST 3. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει, τελικά, τον Απρίλιο του 2001. Επειδή όμως η Gore Technology Group αγόρασε την προηγούμενη χρονιά την The Learning Company, το τμήμα που ήταν γνωστό ως Mattel Interactive, τώρα πια θα ονομάζεται GAME Studios. Το Myst 3 θα είναι το πρώτο computer game που θα κυκλοφορήσει το νέο αυτό τμήμα.





GOLD AND GLORY - THE WAY TO EL DORADO των Ubi Soft/Revolution Software

ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΖΩΗ

Η γνωστή εγκυκλοπαίδεια τώρα και σε CD-ROM

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



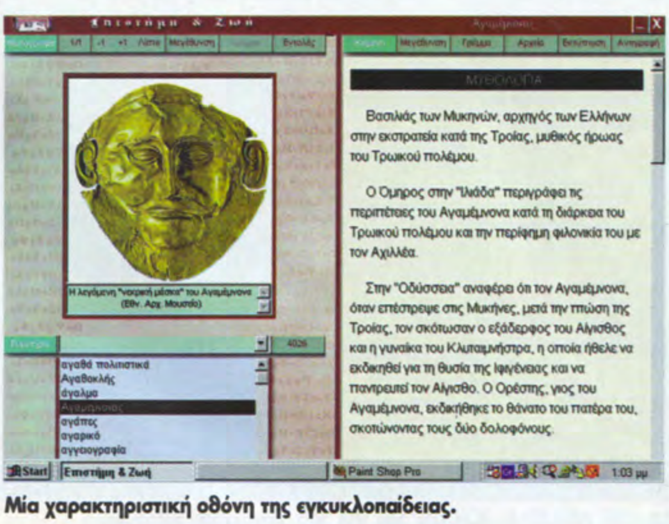
Οι χάρτες διαθέτουν πολλαπλά επίπεδα zoom.

Οι περισσότεροι από εσάς ασφαλώς θα γνωρίζετε την εγκυκλοπαίδεια "Επιστήμη & Ζωή", μια και η έντυπη μορφή της κυκλοφορεί εδώ και χρόνια στη χώρα μας από τον Εκδοτικό Οίκο Χατζηιακώβου. Ηρθε, λοιπόν, η στιγμή να τη δούμε -επιτέλους- και σε multimedia μορφή, μάλιστα σε δύο CD-ROMs.

Την "Ηλεκτρονική Εγκυκλοπαίδεια Επιστήμη & Ζωή" είχαμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε μερικούς μήνες πριν κυκλοφορήσει στην περσινή Infosystem, και είχαμε αναφέρει στο αντίστοιχο ρεπορτάζ μας στη στήλη "PC Νέα" του περιοδικού πως η πληρότητα των κειμένων και του οπτικοακουστικού υλικού εντυπωσίαζε, δημιουργώντας την αίσθηση ότι έχουμε να κάνουμε με κάτι πραγματικά αξιόλογο. Φυσικό ήταν να χαρούμε ιδιαίτερα τώρα αφού, παίρνοντας πια στα χέρια μας την τελική έκδοσή της, διαπιστώνουμε πως όντως πρόκειται για μια δουλειά χωρίς προηγούμενο για τα ελληνικά δεδομένα: Πλήρης μεταφορά των κειμένων της έντυπης "Επιστήμη & Ζωή", περισσότερες από 7.000.000 λέξεις, 7.218 φωτογραφίες, 54 λεπτά βίντεο, 181 χάρτες, 610 πίνακες και σχήματα σε συνδυασμό με ιδιαίτερα εξελιγμένες δυνατότητες αναζήτησης συνθέτουν ένα έργο μεγάλης αξίας.

Το interface του τίτλου είναι απλό και εύχρηστο κι έτσι, αφού μάθετε τις λειτουργίες του (κάτι για το οποίο δεν αναμένεται να απαιτηθούν περισσότερα από 5-10 λεπτά), δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου στις περιηγήσεις και τις αναζητήσεις σας. Στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης υπάρχει μια σειρά από buttons, που σας επιτρέπουν να χειριστείτε το οπτικό υλικό που εμφανίζεται σε διάφορα λήμματα. Ετσι, μπορείτε να σμικρύνετε ή να μεγεθύνετε μία φωτογραφία, ένα βίντεο ή έναν χάρτη, καθώς και να σώσετε τα αντίστοιχα αρχεία στο δίσκο σας, να τα εκτυπώσετε ή να τα κάνετε copy προκειμένου να τα επεξεργαστείτε με κάποιο άλλο πρόγραμμα. Επάνω δεξιά υπάρχουν οι αντίστοιχες επιλογές για τα κείμενα (εδώ σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε και το μέγεθος του font) συν ακόμη μία, ιδιαίτερα χρήσιμη και πρωτοποριακή, που δεν είναι άλλη από την... εκφώνηση των κειμένων! Αν θυμόμαστε καλά, μετά τον "Αίσωπο", αυτή είναι η πρώτη φορά που συναντάμε εκφώνηση στην ελληνική γλώσσα σε μια multimedia εφαρμογή τέτοιου επιπέδου. Η digitized ανδρική φωνή που ακούγεται είναι αρκετά φυσική (βέβαια, η τεχνολογία αυτή θέλει ακόμα μπόλικη δουλειά για να μιλήσουμε κάποτε για εντελώς φυσικό ήχο), διαθέτει τρεις διαφορετικές ταχύτητες ανάγνωσης (αργή, κανονική, γρήγορη), σωστή ροή και χροιά, δεν μπορεί ωστόσο να διαβάσει αγγλικές λέξεις, όπου αυτές υπάρχουν στα κείμενα, και αρκείται στο spelling. Κάτι το οποίο η παραγωγός εταιρεία "Εκδόσεις multimedia Επι-

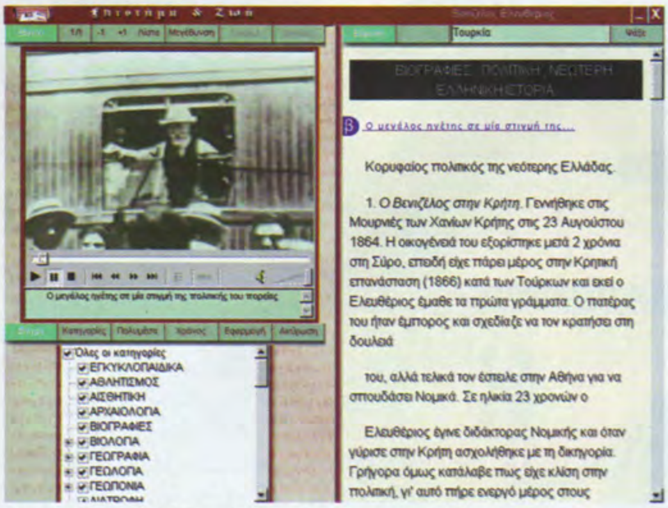
Ο πλούτος και οι δυνατότητές της σίγουρα την κατατάσσουν στο πάνθεον των τίτλων του είδους.



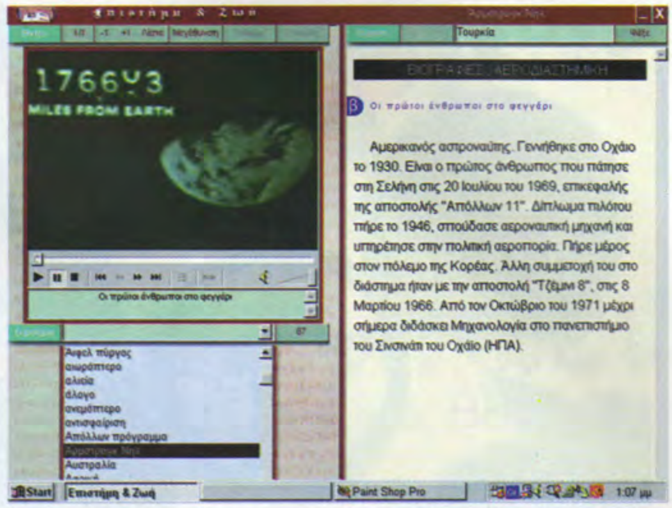
Μία χαρακτηριστική οθόνη της εγκυκλοπαίδειας.



Η "Επιστήμη & Ζωή" διαθέτει και τη δυνατότητα απεικόνισης των κειμένων σε full screen.



Κάτω αριστερά βλέπετε ένα μικρό απόσπασμα από τις θεματικές κατηγορίες που διαθέτει ο τίτλος.



Ενα από τα δεκάδες βίντεο-ντοκουμέντα που θα συναντήσετε στην εγκυκλοπαίδεια.

στήμη & Ζωή" δεν σκέφθηκε είναι η ενσωμάτωση keyboard shortcuts για τη χρήση του interface που, σε συνδυασμό με την εκφώνηση των κειμένων, θα έκανε προσιτή την εγκυκλοπαίδεια και σε άτομα με προβλήματα όρασης.

Στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης βρίσκεται το "ζουμί" της εγκυκλοπαίδειας "Επιστήμη & Ζωή". Αναφερόμαστε, φυσικά, στα εκπληκτικά φίλτρα αναζήτησης που επιτρέπουν να διαλέξετε τα λήμματα της αρεσκείας σας ανάλογα με τη θεματική κατηγορία, το είδος των πολυμέσων ή τη χρονολογία. Οι θεματικές κατηγορίες είναι πάμπολλες (αναφέρουμε χαρακτηριστικά ορισμένες, όπως Πολιτισμός, Εκπαίδευση, Ψυχολογία, Φιλοσοφία, Καλές Τέχνες, Πληροφορική, Πολιτική, Οικολογία, Διατροφή, Αθλητισμός, Γεωγραφία), ενώ πολλές από αυτές διαθέτουν και υποσύνολα (π.χ. οι Καλές Τέχνες διαχωρίζονται σε Αρχιτεκτονική, Γλυπτική, Ζωγραφική, Θέατρο, Κινηματογράφο, Μουσική, Φωτογραφία, Χορό). Στα πολυμέσα αντίστοιχα έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε λήμματα που περιέχουν φωτογραφίες, βίντεο, σχήματα, πίνακες, χάρτες κ.ο.κ.

Ιδιαίτερη μνεία θα πρέπει να γίνει στην ποιότητα των περιεχομένων της εγκυκλοπαίδειας. Καταρχήν, τα κείμενα είναι πλήρη, προσεγμένα, up-to-date και αναλυτικά, διαθέτουν τόσο εκπαιδευτικό όσο και ενημερωτικό/αρχειακό χαρακτήρα και είναι κατανοητά, χωρίς λεκτικές ακρότητες ή υπερβολικές εξειδικεύσεις, ώστε να γίνονται προσιτά σε σχεδόν όλες τις ηλικίες. Υπάρχουν επαρκείς φωτογραφίες και σε ικανοποιητική ανάλυση, ενώ τα mpeg βίντεο αποτελούν ένα από τα κορυφαία στοιχεία που διαθέτει η εφαρμογή, αφού πολλά από αυτά είναι ντοκουμέντα (π.χ. η επίσκεψη Βενιζέλου στη Γερμανία, η πρώτη μετάβαση ανθρώπου στη Σελήνη κ.λπ.) και μάλιστα μεγάλα σε διάρκεια.

Αναφέρουμε επίσης πως η "Επιστήμη & Ζωή" προσφέρει συνεχή ενημέρωση μέσω Internet και, εκτός από τα 2 CD-ROMs της εγκυκλοπαίδειας, στο πακέτο περιέχεται και ένα τρίτο CD με το "Πολυλεξικό", ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο με περισσότερα από 100.000 λήμματα, που διαθέτει επιπλέον και κλιτικούς πίνακες. Τέλος, ενσωματώνεται hardware προστασία από αντιγραφή μέσω ενός HASP που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο.

Πιστεύω πως θα ήταν υπερβολικά αχάριστος όποιος θα ζητούσε κι άλλα από μια ελληνική multimedia εγκυκλοπαίδεια. Η "Επιστήμη & Ζωή" ίσως να μην έχει το super design της Encarta, αλλά ο πλούτος και οι δυνατότητές της σίγουρα την κατατάσσουν στο πάνθεον των τίτλων του είδους, και όχι μόνο για τα ελληνικά δεδομένα. Η τιμή της ίσως να σας φανεί υψηλή (ξεπερνά τις 80.000 δρχ.), ωστόσο θα τη χαρακτηρίζαμε μάλλον χαμηλή για τα όσα προσφέρει και με δεδομένα, βέβαια, αφ' ενός το κόστος κατασκευής της και αφ' ετέρου το ότι απευθύνεται αποκλειστικά στην ελληνική αγορά, αφού τα πάντα είναι γραμμένα στη γλώσσα μας. Σας τη συστήνουμε ανεπιφύλακτα!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις multimedia Επιστήμη & Ζωή
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows PC (δυστυχώς πουθενά δεν αναφέρονται διεξοδικότερα)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις multimedia Επιστήμη & Ζωή, Κορυτσάς 22, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-781185, URL: http://www.encyclopedia.gr, e-mail: ezlab@otenet.gr

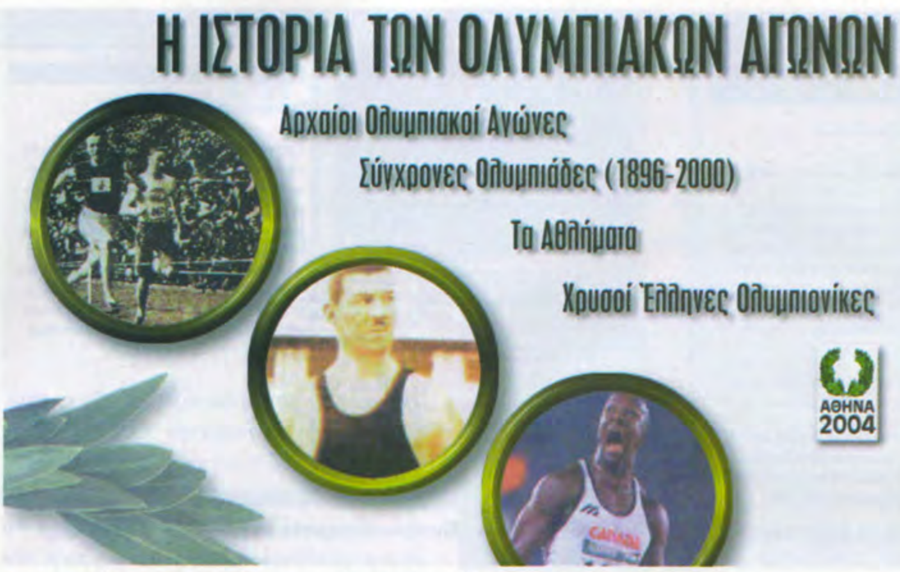
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

Οι μεγάλες στιγμές του αθλητισμού

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Η 25η σύγχρονη Ολυμπιάδα αποτελεί ως γνωστόν παρελθόν εδώ και αρκετό καιρό. Αυτό όμως δεν σημαίνει πως το ενδιαφέρον για την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων μειώνεται. Ισα ίσα που είναι επιτακτική ανάγκη για κάθε Ελληνα φίλαθλο -και όχι μόνο- να γνωρίζει την ιστορία τους. Αλλωστε, ας μη λησμονούμε πως οι Ολυμπιακοί Αγώνες είναι 100% ελληνική επινόηση και κάθε έκφρασή τους είναι εμπλουτισμένη με το αρχαίο Ολυμπιακό ιδεώδες, είτε αυτό αρέσει σε μερικούς είτε όχι! Πώς να το κάνουμε, κύριοι. Οταν οι δικοί μας πρόγονοι ασχολούνταν με τις επιστήμες και τον αθλητισμό, οι δικοί σας έψαχναν τρόπους να κατέβουν από τα δέντρα τους.

Μια καλή πηγή γνώσεων για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και την πορεία των Ελλήνων αθλητών μέσα από αυτούς είναι και ο παρών τίτλος. Απλός και λιτός στη δομή του θα σας βοηθήσει να μάθετε αρκετά επί του θέματος. Με το που τοποθετείτε το CD-ROM στο drive είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε (δεν απαιτείται οιαδήποτε μορφή εγκατάστασης). Στο κεντρικό μενού, το οποίο είναι χωρισμένο σε 4 βασικές κατηγορίες, θα δείτε και μερικές όμορφες εικόνες που παρουσιάζονται εναλλάξ στους 3 κύκλους (δείτε τη φωτογραφία για να καταλάβετε). Οι κατηγορίες που προανέφερα είναι οι εξής:



Το κεντρικό μενού του τίτλου. Οι εικόνες στα κυκλάκια εναλλάσσονται.

Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες: Μέσω της εν λόγω επιλογής έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε λίγα πράγματα για τη γέννηση των Ολυμπιακών Αγώνων. Χωρίζεται σε τρεις υποκατηγορίες: "Προϊστορία των αγώνων", "Οι πρώτοι Ολυμπιακοί Αγώνες" και η "Οργάνωση των αγώνων". Για όλες υπάρχουν απλά και κατανοητά κείμενα, τα οποία συνοδεύονται από λίγες φωτογραφίες. Αυτές είναι είτε αναπαραστάσεις αγωνισμάτων από αρχαίους αμφορείς είτε εικόνες από αρχαίες τοποθεσίες (όπως αυτές έχουν διατηρηθεί έως σήμερα). Τέλος, στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης υπάρχει το "λεξικό", στο οποίο θα βρείτε επεξηγήσεις για κάποιες λέξεις που ίσως να σας φανούν κάπως... άγνωστες. Είναι, πάντως, ένα κεφάλαιο που αξίζει της προσοχής σας.

Σύγχρονες Ολυμπιάδες (1896-2000): Εδώ μπορείτε να μάθετε τα σημαντικότερα γεγονότα που σημάδεψαν όλες τις σύγχρονες διοργανώσεις των Ολυμπιακών Αγώνων, από το 1896 στην Αθήνα μέχρι και την πρόσφατη (2000) στο Σίντνεϊ. Στην κεντρική οθόνη της επιλογής μπορείτε να δείτε όλες τις επίσημες αφίσες της εκάστοτε διοργάνωσης. Προσωπικά θα μου άρεσε αν το πρόγραμμα έδινε τη δυνατότητα ικανοποιητικής μεγέθυνσης αυτών. Κάνοντας κλικ σε οποιαδήποτε διοργάνωση επιθυμείτε, μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για αυτήν, καθώς και τις εντυπώσεις που άφησε στον κόσμο. Επίσης, υπάρχουν πληροφορίες για το όλο κλίμα (πολιτικό και μη) της εποχής, τις χώρες, τους αθλητές και τις αθλήτριες που πήραν μέρος, καθώς και για το πόσα μετάλλια κατέκτησε κάθε χώρα. Τέλος, μπορείτε να μάθετε για τους αθλητές και τα γεγονότα που σημάδεψαν κάθε Ολυμπιάδα. Από τη στιγμή που ο τίτλος είναι αμιγώς ελληνικός, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις εκάστοτε επιτυχίες των Ελλήνων αθλητών.

Τα Αθλήματα: Εδώ φιλοξενούνται οι βασικές κατηγορίες των αθλημάτων, χωρίς όμως πολλές λεπτομέρειες. Υπάρχουν δηλαδή μόνο 31 βασικές κατηγορίες αθλημάτων και μία πολύ σύντομη περιγραφή αυτών. Επίσης αναφέρεται αν κάθε κατηγορία περιλαμβάνει επιμέρους αθλήματα και ο αριθμός αυτών, αλλά δεν κατονομάζονται. Για παράδειγμα στο στίβο, ο οποίος περιλαμβάνει περί τα 48 αθλήματα, δεν κατονομάζεται κανένα από αυτά! Νομίζω πως αυτό αποτελεί τη μεγαλύτερη έλλειψη του τίτλου.

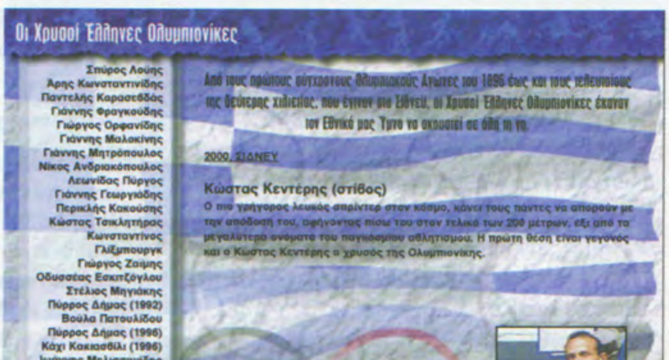
Χρυσοί Ελληνες Ολυμπιονίκες: Φυσικά, δεν θα μπορούσε να μη γίνει ιδιαίτερη αναφορά στους Ελληνες αθλητές που ανέβηκαν στο υψηλότερο σκαλί του βάθρου και έκαναν τον Εθνικό μας ύμνο να ακουστεί στα πέρατα του κόσμου. Ετσι, λοιπόν, εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλους τους χρυσούς Ολυμπιονίκες μας. Αλλωστε πιστεύω πως μόνο αυτοί μπορούν να αποκαλούνται έτσι (Ολυμπιονίκες)- αφού αυτοί είναι οι πρώτοι των πρώτων. Χαρακτηρισμοί του τίτλου 4ος, 5ος, 23ος, 10923ος (λέμε τώρα) Ολυμπιονίκης είναι τουλάχιστον αδόκιμοι. Αν, πάντως, θέλετε να τους δείτε, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στη συγκεκριμένη ενότητα.

Γενικά ο παρών τίτλος είναι αρκετά καλός, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερος αν είχε δοθεί περισσότερη προσοχή στον τομέα των αθλημάτων. Αν μάλιστα περιλάμβανε και κάποια βιντεάκια, θα σας τον συνιστούσα ανεπιφύλακτα. Παρ' όλα αυτά πρόκειται για μία πολύ καλή προσπάθεια, η οποία ελπίζω να έχει ανάλογη συνέχεια.

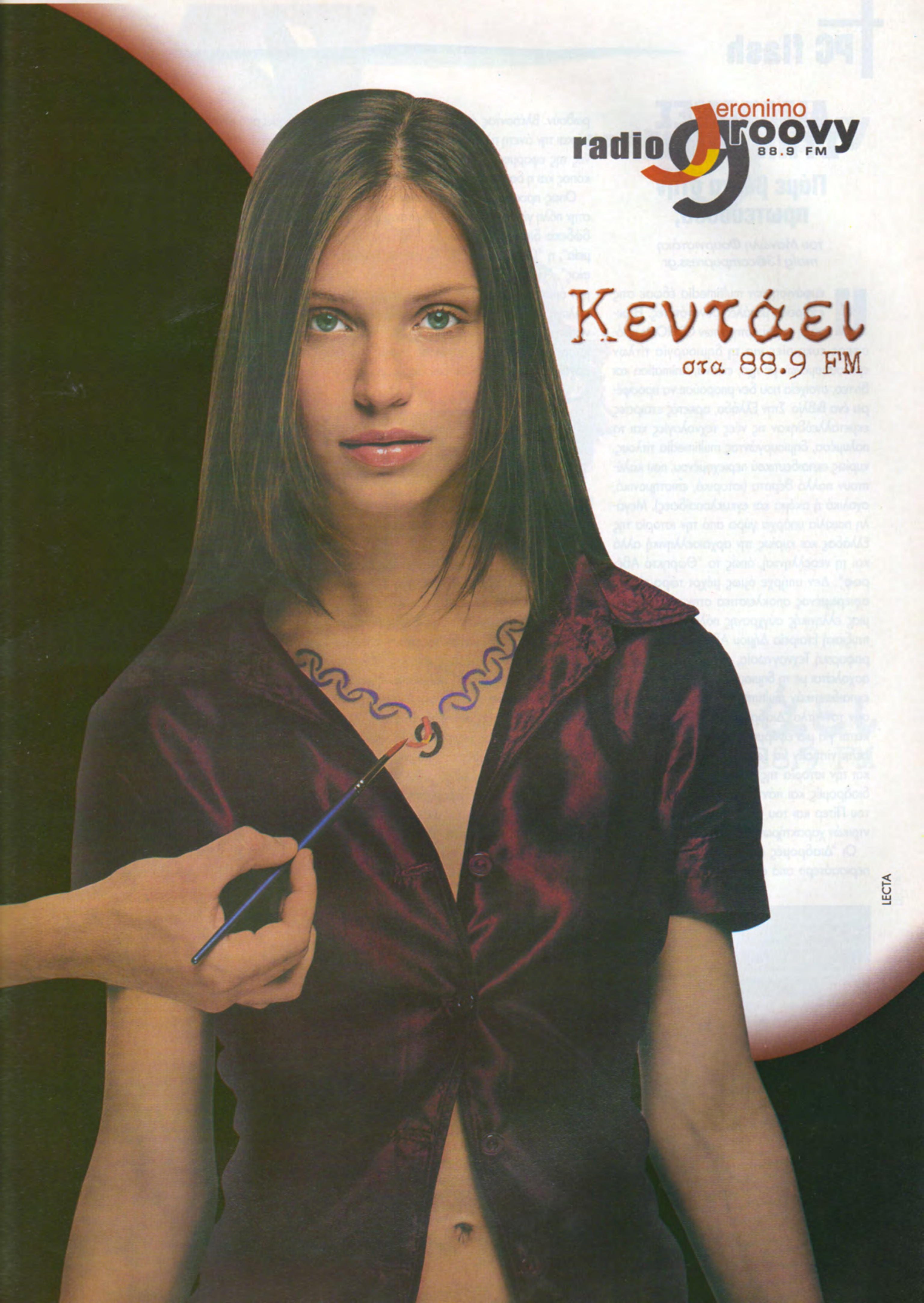
ΕΤΑΙΡΕΙΑ: OneWay Technostores
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium CPU, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: One Way Technostores
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ. (τελική)



Οι... πρόγονοι του Ταμπάκου και του Μελισσανίδη.



Ο ταχύτερος λευκός δρομέας στον κόσμο. Αν σε κυνηγούν 7 μαύροι...


radio Jeronimo Groovy 88.9 FM
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA

ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

Πάμε βόλτα στην πρωτεύουσα;

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

Η εμφάνιση των multimedia έδωσε στις εταιρείες μεγάλες δυνατότητες. Η μεγάλη χωρητικότητα των CD-ROMs πρόσφερε ευκαιρίες για τη δημιουργία τίτλων εμπλουτισμένων με ήχο, εικόνα, animation και βίντεο, στοιχεία που δεν μπορούσε να προσφέρει ένα βιβλίο. Στην Ελλάδα, αρκετές εταιρείες εκμεταλλεύθηκαν τις νέες τεχνολογίες και τα πολυμέσα, δημιουργώντας multimedia τίτλους, κυρίως εκπαιδευτικού περιεχομένου, που καλύπτουν πολλά θέματα (ιστορικά, επιστημονικά, σχολικά ή ακόμα και εγκυκλοπαίδειες). Μεγάλη ποικιλία υπάρχει γύρω από την ιστορία της Ελλάδας και κυρίως την αρχαιοελληνική αλλά και τη νεοελληνική, όπως το "Θωρηκτό Αβέρωφ". Δεν υπήρχε όμως μέχρι τώρα τίτλος αφιερωμένος αποκλειστικά στην παρουσίαση μιας ελληνικής σύγχρονης πόλης. Ετσι, η Αναπτυξιακή Εταιρεία Δήμου Αθηναίων και η Πληροφορική Τεχνογνωσία, μία εταιρεία η οποία ασχολείται με τη δημιουργία και την παραγωγή εκπαιδευτικών multimedia τίτλων, δημιούργησαν τον τίτλο "Διαδρομές στην Αθήνα". Πρόκειται για μία εφαρμογή μέσω της οποίας μπορείτε virtually να ξεναγηθείτε στα αξιοθέατα και την ιστορία της πόλης μέσα από δώδεκα διαδρομές και πάντα με τη βοήθεια της Λιζ, του Πίτερ και του κ. Μαρτάκη, των τριών κεντρικών χαρακτήρων του τίτλου.

Οι "Διαδρομές στην Αθήνα" χρειάστηκαν περισσότερο από έναν χρόνο για να ολοκληρωθούν. Βλέποντας όμως το πλουσιότατο υλικό και την άνετη πλοήγηση στις επιμέρους οθόνες της εφαρμογής, διαπιστώνουμε ότι άξιζε ο κόπος και η δουλειά που έγινε.

Οπως προαναφέρθηκε, η εικονική περιήγηση στην πόλη γίνεται από τον κ. Μαρτάκη μέσα από δώδεκα διαδρομές, όπως τα "Αθάνατα Μνημεία", η "Οδός Ερμού", η "Λεωφόρος Βασ. Σοφίας", "Η Αθλητική Αθήνα και η Κηφισιά". Πέραν όμως των διαδρομών μπορείτε να πάτε στην επιλογή Χρονολόγιο, μέσω της οποίας μπορείτε να δείτε τους σημαντικότερους σταθμούς της ιστορίας της Αθήνας, ξεκινώντας φυσικά από τα αρχαία χρόνια. Ασφαλώς δεν θα μπορούσε να μη γίνει ειδική μνεία στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004 και στην ιστορία τους. Μία άλλη πολύ χρήσιμη επιλογή είναι αυτή του Ευρετηρίου, όπου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες (διευθύνσεις, τηλέφωνα, URLs όπου υπάρχουν κ.λπ.) για μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους, βιβλιοθήκες, γενικές πληροφορίες, πολιτιστικούς φορείς, ακόμη και πρεσβείες. Η επιλογή Θεματική αναζήτηση είναι ενδιαφέρουσα, μια και έχει κατηγοριοποιηθεί ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να βρείτε πιο γρήγορα πληροφορίες για τα αξιοθέατα -και όχι μόνο- της Αθήνας. Τέλος, υπάρχει η επιλογή Παιχνίδια, από όπου μπορείτε να δοκιμάσετε τις γνώσεις που αποκομίσατε, εφόσον βέβαια έχετε ξεναγηθεί σε όλες τις διαδρομές της εφαρμογής.

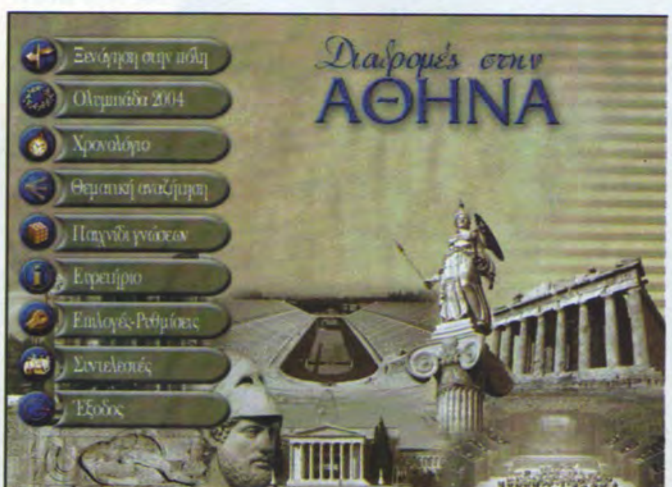
Οι "Διαδρομές στην Αθήνα" είναι μία από τις πληρέστερες εφαρμογές.

Το υλικό είναι πάρα πολύ πλούσιο και έχει αντληθεί από εγκυρότατες πηγές, όπως το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, η Γεννάδειος Βιβλιοθήκη και το Μουσείο Μπενάκη. Τα ιστορικά στοιχεία που δίνονται είναι καταπληκτικά. Μπορείτε να μάθετε πληροφορίες για πράγματα που δεν φανταστήκατε ποτέ, όπως για την ετυμολογία του ονόματος της Πλάκας ή για το ξενοδοχείο "Ακταίον" στο Νέο Φάληρο, το οποίο δεν υπάρχει πια.

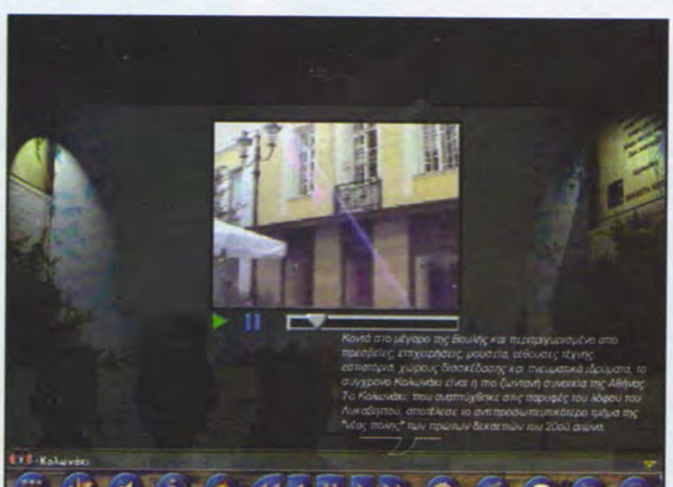
Η πλοήγηση είναι εξαιρετική και δεν υπάρχει περίπτωση να χαθείτε μέσα στις οθόνες της εφαρμογής, μια και παντού θα συναντάτε όλα τα κουμπιά που απαιτούνται για να επιστρέψετε εκεί όπου ήσαστε προηγουμένως ή να μεταβείτε κάπου αλλού. Τα γραφικά και οι μακέτες των οθονών έχουν δημιουργηθεί με μεράκι, ενώ το ίδιο ισχύει και για το προγραμματιστικό μέρος. Φυσικά, πέρα από το άφθονο κείμενο υπάρχει και αφήγηση σε όλες τις εφαρμογές, κάτι που κάνει λιγότερο κουραστική την ανάγνωση. Ακόμη θα συναντήσετε μεγάλο φωτογραφικό υλικό, αλλά και αρκετά βίντεο, ενώ η μουσική του Μίμη Πλέσσα θα σας συντροφεύει σε κάθε βήμα.

Οι "Διαδρομές στην Αθήνα" είναι μία από τις πληρέστερες εφαρμογές. Καλύπτει πολύ μεγάλο μέρος της ιστορίας της πόλης και διαθέτει μία εξαιρετική παρουσίαση των σημαντικότερων αξιοθέατων και μουσείων της αλλά και των αρχαιολογικών χώρων της.

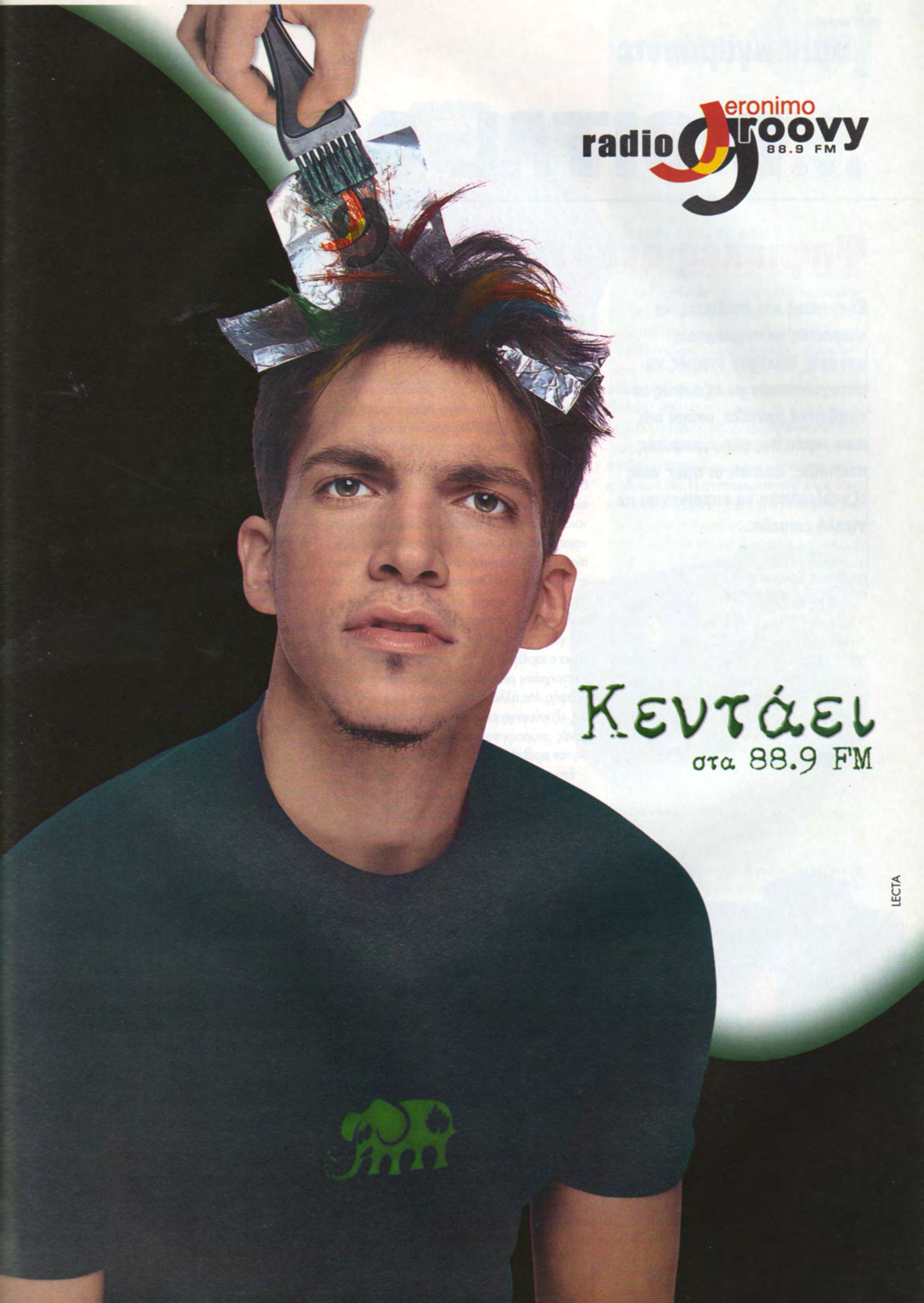
ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Πληροφορική Τεχνογνωσία
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 64MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11Β, Μαρούσι, τηλ.: 6125880-1
ΤΙΜΗ: 15.900 δρχ. (τελική)



Το κεντρικό μενού επιλογών.



Το Κολωνάκι μέσα από την επιλογή "Θεματική αναζήτηση".


radio Jeronimo Groovy
88.9 FM
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA

...DIGITAL CAMERA

Ψηφιακές αναμνήσεις...

Εύχρηστες και ευέλικτες, οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές δείχνουν έτοιμες να συναγωνιστούν με αξιώσεις τα συμβατικά μοντέλα, ακόμα και στον τομέα της φωτογραφικής ποιότητας. Ωστόσο, οι τιμές τους εξακολουθούν να κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα...

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η βασική διαφορά μεταξύ των συμβατικών και των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών εντοπίζεται στη μέθοδο καταγραφής της εικόνας: οι ψηφιακές μηχανές δεν χρησιμοποιούν φιλμ. Ο φακός προβάλλει το θέμα πάνω σε ένα ευαίσθητο chip, τον αισθητήρα, ο οποίος με τη σειρά του αναλαμβάνει την ψηφιοποίηση κάνοντας χρήση των εικονοστοιχείων (pixels) που διαθέτει. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας δεν είναι ένα αντικείμενο χειροπιαστό. Είναι μια έννοια "εικονική". Εντούτοις, η ασαφής αυτή έννοια δίνει αμέτρητες δυνατότητες επεξεργασίας και ταξινόμησης, απειλώντας να αφανίσει στο προσεχές μέλλον τον "υπαρκτό" αντίζηλό της.

Ας ξαναγυρίσουμε, όμως, στη διαδικασία της ψηφιοποίησης: Είναι προφανές ότι όσο αυξάνει ο αριθμός των χρησιμοποιούμενων εικονοστοιχείων μεγαλώνει και η ακρίβεια καταγραφής. Με άλλα λόγια, μεγαλώνει η ανάλυση της εξαγόμενης εικόνας. Ετσι, οι ψηφιακές μηχανές μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με βάση τον αριθμό pixels του αισθητήρα τους.

Στο παρόν άρθρο θα εξετάσουμε digital cameras με αισθητήρες που διαθέτουν από 2 Megapixels (2 εκατομμύρια pixels) μέχρι 3 Megapixels. Τα μοντέλα που βρίσκονται κάτω από αυτό το όριο θεωρούνται πλέον ξεπερασμένα, ενώ, όπως είναι κατανοητό, οι μηχανές της κατηγορίας των 3Mp βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας και κοστίζουν σημαντικά ακριβότερα. Στόχος μας είναι να παρουσιάσουμε λύσεις που καλύπτουν τις ανάγκες του μέσου χρήστη και διατίθενται σε προσιτές, σχετικά, τιμές.



ΤΙ ΒΡΗΚΑΜΕ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ
Nikon Coolpix 800 & Coolpix 950

Η Nikon είναι μία από τις πλέον γνωστές και καταξιωμένες εταιρείες στο χώρο της φωτογραφίας. Στον τομέα των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών έχει να παρουσιάσει αρκετές αξιόλογες προτάσεις, που καλύπτουν τις ανάγκες και του πιο απαιτητικού αγοραστή. Κύρια χαρακτηριστικά όλων των μοντέλων είναι η πολύ καλή ποιότητα της παραγόμενης φωτογραφίας, οι υψηλών προδιαγραφών χρησιμοποιούμενοι φακοί αλλά και η άριστη σχέση απόδοσης/τιμή. Πράγματι, οι δυνατότητες των μηχανών και το πλήθος των ενσωματωμένων χαρακτηριστικών δικαιολογούν απόλυτα το κόστος. Ως μέσο αποθήκευσης χρησιμοποιούν την κάρτα μνήμης Compact Flash (CFC) και παρέχουν τη δυνατότητα λήψης φωτογραφιών τόσο σε συμπιεσμένο (JPEG) όσο και σε ασυμπίεστο (TIFF) format. Η οικονομικότερη πρόταση της εταιρείας είναι το μοντέλο Coolpix 800. Διαθέτει αισθητήρα (CCD) 2,11 Mpixels, προσφέροντας πραγματική ανάλυση 1.600x1.200. Η παρεχόμενη CFC είναι μεγέθους μόλις 8MB, μπορεί όμως να αντικατασταθεί με κάρτα μεγαλύτερης χωρητικότητας, που φτάνει μέχρι τα 96MB. Ενα χαρακτηριστικό που εντυπωσιάζει είναι η λειτουργία BSS, κατά την οποία η μηχανή πραγματοποιεί διαδοχικές λήψεις του θέματος, αποθηκεύει όμως μόνον αυτήν που δίνει τη μεγαλύτερη ευκρίνεια. Η δυνατότητα χειροκίνητης ρύθμισης της White Balance συμπληρώνει την πολύ καλή εικόνα της μηχανής, ενώ η τιμή της, στις 368.000 δρχ., δεν είναι υπερβολική με βάση αυτά που προσφέρει. Στην κατηγορία των 2,11Mp εντάσσεται και το μοντέλο Coolpix 950. Εδώ, όμως, ο φακός έχει τη δυνατότητα αναλογικού zoom 3x (έναντι 2x της 800), ενώ είναι και περιστρεφόμε-

νος. Η μηχανή παρέχει στο φωτογράφο τον μέγιστο δυνατό έλεγχο στις ρυθμίσεις, με στόχο τη βελτιστοποίηση του αποτελέσματος. Κοστίζει 452.000 δρχ. και θεωρείται μία από τις πληρέστερες μηχανές στην κατηγορία της.

Casio QV-2800UX

Η Casio δεν είναι μία παραδοσιακή δύναμη στο χώρο των φωτογραφικών μηχανών. Ωστόσο, η εμπειρία της στην κατασκευή ηλεκτρονικών συσκευών παντός τύπου τής επιτρέπει να εισέρχεται με αυτοπεποίθηση στα "άγνωστα ύδατα", παράγοντας αξιόλογα και άκρως ανταγωνιστικά προϊόντα. Η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή QV-2800UX, που κατέφθασε στα γραφεία μας, αποδεικνύει του λόγου το αληθές, συνδυάζοντας ικανοποιητικές επιδόσεις με προσιτή τιμή. Διαθέτει αισθητήρα (CCD) 2,11Mp και περιστρεφόμενο φακό με δυνατότητα αναλογικού zoom 8x και ψηφιακού 4x. Η αποθήκευση γίνεται με τη χρήση CFC, η συσκευή είναι όμως πλήρως συμβατή με το Micro Drive της IBM (χωρητικότητας 340MB). Η ποιότητα της φωτογραφίας κινείται σε πολύ καλά επίπεδα, ενώ παρέχονται οι δυνατότητες χειροκίνητης εστίασης και ρύθμισης της White Balance. Ιδιαίτερα θετική εντύπωση μας άφησε το interface της μηχανής,



NIKON Coolpix 950

που ήταν εύχρηστο και λειτουργικό. Η σύνδεση με το PC πραγματοποιείται μέσω σειριακής ή USB θύρας. Από εκεί και πέρα, η μεταφορά των φωτογραφιών στον σκληρό δίσκο μπορεί να γίνει είτε με τη χρήση του λογισμικού που συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία της μηχανής είτε με απλό copy, αφού το λειτουργικό σύστημα του Η/Υ αναγνωρίζει τη CFC ως έναν αποσπώμενο δίσκο. Το τηλεχειριστήριο και το καλώδιο σύνδεσης με την τηλεόραση (η QV-2800UX διαθέτει έξοδο τηλεοπτικού σήματος) είναι δύο αξεσουάρ που περιέχονται στο πακέτο και, παρόλο που δεν κρίνονται απαραίτητα, προσφέρουν σημαντικές ευκολίες. Η QV-2800UX κοστίζει 286.900 και αποτελεί μία δελεαστική πρόταση.



KODAK DC290 Zoom

Kodak DC280 & DC290

Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές της Kodak δεν θα μπορούσαν να λείψουν από αυτήν την παρουσίαση. Η γενική αίσθηση που δίνουν τα μοντέλα της εταιρείας είναι ότι πρόκειται για συμπαγείς και ιδιαίτερα ανθεκτικές συσκευές, εφοδιασμένες με αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Ως αποθηκευτικό μέσο χρησιμοποιείται κι εδώ το CFC, μόνο που αυτήν τη φορά η παρεχόμενη κάρτα μνήμης είναι της τάξης των 20MB. Η σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω σειριακής ή USB θύρας. Στην κατηγορία των μηχανών με αισθητήρα (CCD) 2Mp, η μηχανή DC280 αποτελεί μία αξιόπιστη και συνάμα προσιτή λύση. Ο φακός προσφέρει ψηφιακό zoom 3x και αναλογικό 2x, υπάρχει η δυνατότητα ελέγχου του φλας, όμως η ρύθμιση της White Balance γίνεται μόνο αυτόματα. Συνολικά πρόκειται για μία ισορροπημένη, αν και ίσως ελαφρά υπερτιμημένη λύση, με τιμή πώλησης 316.000 δρχ. Από την άλλη πλευρά, το μοντέλο DC290, παρόλο που διαθέτει ανάλυση CCD ίδια με αυτήν του DC280, μπορεί κάλλιστα να τοποθετηθεί στην κατηγορία των φωτογραφικών μηχανών με αισθητήρα 3Mp, αφού, με τη χρήση της τεχνικής του Interpolation, η μέγιστη ανάλυση φτάνει τα 2.240x1.500. Η προσφερόμενη φωτογραφική ποιότητα είναι εξαιρετική, όμως η τιμή πώλησης στις 448.000 δρχ., δεν είναι ικανοποιητική. Σε σχέση με τα υπόλοιπα μοντέλα με αισθητήρα (CCD) 2Mp στοιχίζει σημαντικά ακριβότερα, ενώ, αν συγκριθεί με τις φωτογραφικές μηχανές της κατηγορίας των 3Mp, υστερεί σε τεχνικά χαρακτηριστικά.

Epson PhotoPC 800 & PhotoPC 850Z

Έχοντας καθιερωθεί στις συνειδήσεις των καταναλωτών ως μία από τις κυριότερες δυνάμεις στο χώρο των εκτυπωτών, η Epson εισβάλλει δυναμικά και στην ψηφιακή φωτογραφία, προσφέροντας αξιοπρόσεκτες λύσεις. Στην κατηγορία των μηχανών με ανάλυση CCD 2,1Mp συναντάμε το μοντέλο PhotoPC 800. Η πραγματική ανάλυση φτάνει τα 1.600x1.200, με τη χρήση Interpolation, όμως, ανεβαίνει στα 1.984x1.488, και για την αποθήκευση των φωτογραφιών χρησιμοποιείται η κάρτα CFC. Η ανταπόκριση του φλας είναι ικανοποιητική σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού,



EPSON PhotoPC 800

λείπει όμως η λειτουργία Red Eye Reduction. Το τελευταίο, πάντως, δεν θα πρέπει να προβληματίζει τον υποψήφιο αγοραστή, αφού υπάρχει πάντα η δυνατότητα διόρθωσης του φαινομένου των "κόκκινων ματιών" με τη χρήση software. Στις 283.000 δρχ., η PhotoPC 800


SONY Cybershot DSC-F505

αποτελεί μία αξιόπιστη και οικονομικά συμφέρουσα πρόταση. Το κορυφαίο μοντέλο της Epson, στην κατηγορία πάντα των 2,1Mp, φέρει την ονομασία PhotoPC 850Z. Πρόκειται για μια πολύ αξιόλογη μηχανή, που παρέχει υψηλή φωτογραφική ποιότητα και πλήθος ρυθμίσεων, ενώ ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει στο καλαίσθητο design. Στοιχίζει 342.000 δρχ.

Sony Cybershot DSC-F505 & DSC-S50

Αν και συνηθίζουμε κατά την παρουσίαση των μοντέλων κάθε εταιρείας να ξεκινάμε από το οικονομικότερο, στην περίπτωση της Sony θα κάνουμε μία εξαίρεση, αφού ο πειρασμός να ασχοληθούμε με τη Cybershot DSC-F505 είναι μεγάλος. Από την πρώτη στιγμή ξεχωρίζει εξαιτίας του φακού της, που είναι μεγαλύτερος σε μέγεθος από την υπόλοιπη μηχανή! Κατασκευάζεται από την εταιρεία Carl Zeiss και θεωρείται ένας από τους καλύτερους ποιοτικά φακούς που βρίσκονται ενσωματωμένοι σε μηχανές με ανάλυση CCD 2,1Mp. Μπορεί να περιστραφεί γύρω από τον οριζόντιο άξονα της μηχανής κατά 180 μοίρες και δίνει στο μοντέλο μία ξεχωριστή εικόνα. Ταυτόχρονα, προσφέρει τη δυνατότητα 5x αναλογικού zoom και 2x ψηφιακού και αποτελεί εγγύηση για την πιστότητα του αποτελέσματος. Ωστόσο, το μοντέλο παρουσιάζει μια σειρά από ελλείψεις, που διαταράσσουν σημαντικά τη σχέση απόδοσης/τιμή. Ως αποθηκευτικό μέσο, χρησιμοποιείται το Memory Stick, που αποτελεί δημιούργημα της Sony, όμως τα προσφερόμενα 4MB κρίνονται λίγα. Επίσης, δεν υπάρχει καθόλου οπτικό σκόπευτρο, αν και η ενσωματωμένη οθόνη LCD είναι κορυφαίας ποιότητας. Σημαντική είναι, τέλος, η έλλειψη memory buffer, που καθιστά τη γρήγορη λήψη διαδοχικών καρέ ιδιαίτερα δύσκολη. Στις 420.000 δρχ. παραμένει εξαιρετική επιλογή, όμως κάποιος που θα ήθελε να δαπανήσει αυτό το ποσό, θα περίμενε περισσότερες δυνατότητες. Αντίθετα, πιο ισορροπημένη πρόταση αποτελεί το μοντέλο DSC-S50. Εδώ το οπτικό zoom είναι της τάξης του 3x και το ψηφιακό 2x, ενώ η ποιότητα της παραγόμενης φωτογραφίας κινείται σε πολύ καλά επίπεδα. Την καλή εικόνα συμπληρώνει η δυνατότητα λήψης μικρών βίντεο με ήχο. Η τιμή της ανέρχεται στις 295.000 δρχ.



CANON PowerShot S100

Canon PowerShot S10

Το μοντέλο PowerShot S10 αποτελεί την πρόταση της Canon στην κατηγορία των 2,1Mp. Πρόκειται για μια μηχανή που εντυπωσιάζει λόγω αφ' ενός του μικρού μεγέθους της και αφ' ετέρου των πολύ καλών της επιδόσεων σε όλους τους τομείς. Ο κορυφαίας ποιότητας φακός της πλαισιώνεται από ένα σύνολο ρυθμίσεων που δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα επαρκούς παρέμβασης στις συνθήκες φωτογράφησης. Ετσι, το τελικό αποτέλεσμα είναι εξαιρετικό. Η αποθήκευση των εικόνων γίνεται μέσω μίας CFC χωρητικότητας 8MB. Στις 295.000 αποτελεί άριστη αγορά, ωστόσο οι ελπίδες εύρεσής της εναποτίθενται στο στοκ των καταστημάτων, μια και έχει σταματήσει η εισαγωγή της (ενδεχομένως και η παραγωγή της).

Ricoh RDC-6000

Η Ricoh είναι μία καινοτόμος εταιρεία, που συχνά ξαφνιάζει το καταναλωτικό κοινό με τα πρωτότυπα προϊόντα της. Με την κυκλοφορία της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής RDC-6000, μας έφερε για ακόμα μία φορά προ εκπλήξεως, αφού το μοντέλο, που ανήκει στην κατηγορία των 2,1Mp, κοστίζει μόλις 220.000 δρχ.! Για να κρατηθεί η τιμή σε χαμηλά επίπεδα, έχουν γίνει κάποιοι συμβιβασμοί. Ετσι, ιδιαίτερα αισθητή είναι η απουσία οπτικού zoom, όμως η ποιότητα της παραγόμενης φωτογραφίας είναι ικανοποιητική. Ως αποθηκευτικό μέσο χρησιμοποιείται η κάρτα SmartMedia, χωρητικότητας 8MB. Υπάρχει η δυνατότητα καταγραφής σύντομων βίντεο, ενώ η μηχανή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως Web Camera. Η RDC-6000 μπορεί να αποτελέσει ιδανική λύση για όσους είναι διατεθειμένοι να θυσιάσουν κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά προκειμένου να προβούν σε μία οικονομικά συμφέρουσα και καθ' όλα αξιοπρεπή αγορά.



RICOH RDC-6000

RED EYE REDUCTION

Το κυριότερο πλεονέκτημα της ψηφιακής φωτογραφίας είναι ότι προσφέρει στο χρήστη απεριόριστες δυνατότητες επεξεργασίας. Ετσι, με τη μεσολάβηση των φίλτρων που προσφέρει το ειδικευμένο λογισμικό, η αρχική εικόνα μπορεί να βελτιωθεί ή και να αλλάξει τελείως. Οι φωτογραφίες δείχνουν το αποτέλεσμα μιας συνηθισμένης διεργασίας, που αποσκοπεί στην εξάλειψη του φαινομένου των "κόκκινων ματιών". Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Paintshop Pro, ενώ το εικονιζόμενο μοντέλο είναι ο φίλος Tagman.




Fuji Finepix 4700 Z

Η Fujifilm έχει αναπτύξει μια ιδιαίτερη τεχνολογία παρασκευής αισθητήρων. Ετσι, ενώ η ανάλυση του CCD ανέρχεται στα 2,4Mp, η ανάλυση της εικόνας φτάνει τα 2.400x1.800. Η ποιότητα της φωτογραφίας είναι μάλλον χαμηλότερη από αυτήν που προσφέρουν οι καθαρόαιμες μηχανές των 3Mp, αλλά βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα συγκρινόμενη με την αντίστοιχη των περισσότερων μοντέλων της κατηγορίας των 2Mp. Τυπική υλοποίηση των παραπάνω αποτελεί η μηχανή Finepix 4700 Z. Για την αποθήκευση των εικόνων χρησιμοποιεί την κάρτα SmartMedia,



FUJI Finepix 4700 Zoom

χωρητικότητας 16MB. Ο φακός είναι καλής ποιότητας και επιτρέπει αναλογικό zoom 3x και ψηφιακό 3,75x. Συνολικά, η 4700 Z ενσωματώνει αξιόλογα χαρακτηριστικά και η τιμή της, στις 395.000 δρχ., είναι μάλλον χαμηλή για αυτά που προσφέρει. Από την άλλη πλευρά, το μοντέλο Finepix 40i αποτελεί μια διαφορετική πρόταση: Δεν είναι μόνο φωτογραφική μηχανή, αλλά και φορητό MP3 player. Ωστόσο, τα χαρακτηριστικά του θυμίζουν μια συσκευή "γενικής χρήσης", αφού όλες οι λειτουργίες είναι αυτοματοποιημένες. Επιπλέον, δεν υπάρχει η δυνατότητα αναλογικού zoom. Κοστίζει 314.900 δρχ., όμως στην τιμή δεν συμπεριλαμβάνεται η κάρτα SmartMedia για την αποθήκευση των φωτογραφιών ή των μουσικών αρχείων.

Olympus C-2020 Zoom & C-2040 Zoom

Η Olympus είναι μια καταξιωμένη εταιρεία στο χώρο των φωτογραφικών μηχανών και τα προϊόντα της αναμένονται πάντα με ιδιαίτερο ενδιαφέρον από κριτικούς και καταναλωτές. Το μοντέλο C-2020 Zoom διαθέτει CCD 2,1Mp και επιτυγχάνει τυπικά καλές επιδόσεις στην κατηγορία του, χωρίς πάντως να εντυπωσιάζει. Για την αποθήκευση των εικόνων χρησιμοποιεί το σύστημα SmartMedia και η παρεχόμενη κάρτα έχει χωρητικότητα 8MB. Η τιμή του ανέρχεται στις 382.000 δρχ. Αντίθετα, η νέα μηχανή της Olympus στην ίδια κατηγορία, η C-2040 Zoom, έρχεται να δώσει έναν αέρα φρεσκάδας, βελτιώνοντας τις ήδη καλές επιδόσεις του προκατόχου της. Αυτή τη φορά η σύνδεση με τον υπολογιστή μπορεί να γίνει και μέσω της θύρας USB (η 2020 υποστηρίζει μόνο σειριακή σύνδεση), ενώ υπάρχει η δυνατότητα zoom κατά τη διάρκεια γυρίσματος σύντομου βίντεο. Επίσης, έχουν ενσωματωθεί μια σειρά από καινούριες ρυθμίσεις, όπως η δυνατότητα χειροκίνητου ελέγχου της White Balance, με



OLYMPUS C-2020 Zoom

στόχο την προσαρμογή της μηχανής σε ποικίλες συνθήκες. Κοστίζει 395.000 δρχ. και αποτελεί μία ακριβή αλλά αξιόπιστη λύση.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

ΒΑΣΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

CCD (Charged Coupled Device): Πρόκειται για τον τύπο του αισθητήρα που χρησιμοποιείται σήμερα στις ψηφιακές μηχανές. Η κατασκευή του είναι μία πολύπλοκη και δαπανηρή διαδικασία που διαρκεί εβδομάδες. Το CCD είναι ο κύριος υπεύθυνος για την υψηλή τιμή των digital cameras. Γίνεται προσπάθεια αντικατάστασής του, όμως οι εναλλακτικές λύσεις (π.χ. CMOS) δεν έχουν δώσει μέχρι στιγμής ικανοποιητικά αποτελέσματα.

Πραγματική και μέγιστη ανάλυση: Η πραγματική ανάλυση καθορίζεται από τα Megapixels του αισθητήρα. Στην περίπτωσή μας, στα 2,1Mp η ανάλυση φτάνει τα 1.600x1.200. Ωστόσο, το νούμερο αυτό μπορεί να αυξηθεί με διάφορες τεχνικές, όπως με Interpolation. Κατά τη μέθοδο αυτή, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας προσθέτει pixels "κατά προσέγγιση". Είναι δυνατόν να προκληθεί αλλοίωση, μείωση της ευκρίνειας ή το γνωστό φαινόμενο των Artefacts.

Αποθήκευση: Κάθε μηχανή αποθηκεύει προσωρινά τις φωτογραφίες σε μία κάρτα μνήμης, είτε σε συμπιεσμένη (JPEG) είτε σε ασυμπίεστη μορφή (TIFF). Στην ανάλυση 1.600x1.200, ένα αρχείο JPEG έχει μέγεθος περίπου 800KB. Η μεταφορά των αρχείων στον υπολογιστή γίνεται μέσω σειριακής ή USB θύρας.

Αυτονομία: Ολες οι ψηφιακές μηχανές είναι εφοδιασμένες με διάφορα υποσυστήματα, όπως η οθόνη LCD που χρησιμοποιείται για τη σκόπευση και το φλας. Οι μικρές μπαταρίες καλούνται να σηκώσουν το βάρος των ενεργειακών αναγκών. Η αναμενόμενη αυτονομία των μηχανών είναι, κατά μέσο όρο, πάνω από μία ώρα. Το είδος των μπαταριών ποικίλλει (αλκαλικές, λιθίου, NiMH...) και είναι ένα σημείο που πρέπει να προσεχθεί ιδιαίτερα πριν από οποιαδήποτε αγορά.

Αναλογικό και ψηφιακό zoom: Κατά το ψηφιακό zoom έχουμε μεγέθυνση κάποιου σημείου της εικόνας. Το ορατό πλαίσιο μειώνεται και δίνεται η αίσθηση πως "πλησιάζουμε" προς το σημείο αυτό. Αντίθετα, το αναλογικό zoom δεν μικραίνει το πλαίσιο, αλλά αυξάνει το επίπεδο της λεπτομέρειας.

White Balance: Ρύθμιση με την οποία η μηχανή προσαρμόζει τα χρώματα με βάση μια τιμή που δίνεται για το λευκό.

User power

Απόψεις δύο αναγνωστών μας, που σχετίζονται με το πασίγνωστο football sim FIFA 2001, φιλοξενούμε αυτόν το μήνα από τη στήλη. Η πρώτη σχετίζεται με την υψηλή τιμή διάθεσης του παιχνιδιού από αλυσίδα καταστημάτων, ενώ η δεύτερη με... την κακιά ώρα που "χτύπησε" στην πιο ακατάλληλη περίπτωση: Ενα αντίτυπο του FIFA 2001 που προοριζόταν για χριστουγεννιάτικο δώρο!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΕΣ... ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!

Ας ξεκινήσουμε με όσα μας γράφει η φίλη Αννα για τις υπέρογκες τιμές διάθεσης κάποιων παιχνιδιών με αφορμή το FIFA 2001.

"Χρόνια Πολλά, Καλή Χρονιά!

Παρακολουθώ καιρό τώρα την αντιπαλότητα που έχει ξεσπάσει σχετικά με το αν πρέπει να αγοράζει κανείς γνήσια ή πειρατικά προγράμματα και θα ήθελα να καταθέσω τη δική μου άποψη πάνω στο επίμαχο θέμα. Από νομικής και ηθικής πλευράς σίγουρα η απάντηση είναι τα γνήσια. Είναι όμως πάντα έτσι;

*Ας δούμε τι έπραξε γνωστή αλυσίδα καταστημάτων: Ενώ έκανε δική της εισαγωγή το παιχνίδι FIFA 2001 και σε ποσότητα 10.000 τεμαχίων παρακαλώ - Βλέπετε έχει πολλά υποκαταστήματα σε όλη τη Γερμανία, ωχ, συγγνώμη, την Ελλάδα εννοούσα - και της κόστισε κάτω από 6.000 δρχ. ανά τεμάχιο, το παιχνίδι βρέθηκε να πωλείται πάνω από 14.000 δρχ. Αυτό τώρα τι στο καλό είναι; Αισχροκέρδεια η πιο ήπια έκφραση. Υστερα μας λέτε για τον κόπο του δημιουργού και πνευματικά δικαιώματα. Για ποιον κόπο το κατάστημα πουλάει το FIFA 2001 με κέρδος 150%. Ποιος τους δίνει αυτό το δικαίωμα; Φωνάζετε όλοι σας και δικαιολογημένα για την πειρατεία. Αλλά δεν έχω ακούσει κάποιον από σας να φωνάζει για τις υπέρογκες τιμές! **Αν θέλουν να σταματήσει η πειρατεία, ας κατεβάσουν τις τιμές και όλοι μας θα τρέχουμε να αγοράζουμε τα γνήσια...** Αλλά ξέρετε κάτι; Δεν τους ενδιαφέρει στην πραγματικότητα. Το μόνο που τους νοιάζει είναι το κέρδος.*

Και κάτι για σας. Πριν από έναν χρόνο περίπου η BSA σε συνεργασία με την αστυνομία έπιασε τρία καταστήματα της Θεσσαλονίκης για παράνομη αντιγραφή λογισμικού. Ετσι έγραφαν όλα τα περιοδικά του χώρου, αλλά κανείς δεν έγραψε έναν χρόνο μετά ότι οι τρεις καταστηματάρχες ΑΘΩΩΘΗΚΑΝ.

Μάλιστα κύριοι, ΑΘΩΩΘΗΚΑΝ.

Αλήθεια τα CDs γιατί παράγονται σε τέτοιες τεράστιες ποσότητες;

Γιατί υπάρχουν τα RECORDERS; Και μη μου πείτε για να πάρω backup το δίσκο μου! Γύρω από την πειρατεία ζουν χιλιάδες νόμιμες εταιρείες. Φανταστείτε μια ωραία μέρα να μην υπάρχει, λέει, πειρατεία. Πόσα εργοστάσια παραγωγής CDs θα κλείσουν; Πόσες εταιρείες που παράγουν RECORDERS; Καιρός να σταματήσουν λοιπόν οι ελληνικές εταιρείες να κοπανάνε τα προγράμματα στο κεφάλι και να αισχροκερδούν σε βάρος των Ελλήνων. Α, και κάτι τελευταίο. Τα αντίγραφα είναι ψηφιακά, οπότε είναι ακριβώς ίδια με τα πρωτότυπα και μάλιστα ακόμα καλύτερα, γιατί τα CDs των αντιγράφων είναι συνήθως επώνυμα, ενώ των γνήσιων NONAME...

Αυτά και καλή χρονιά και πάλι.

Αννα Παλαιολόγου

Υ.Γ.: Ελπίζω σε δημοσίευση αυτούσια και χωρίς περικοπές."

Αγαπητή Αννα,

Δημοσιεύουμε, όπως βλέπεις, αυτούσια την επιστολή σου, θα μας επιτρέψεις ωστόσο να σχολιάσουμε ορισμένες από τις απόψεις που εκφέρεις σε αυτήν. **Καταρχήν, δεν είναι δυνατόν να υπολογίζουμε τα οικονομικά μεγέθη μιας εταιρείας με βάση τις όποιες πωλήσεις της προορίζονται για παράνομους σκοπούς.** Αν μία επιχείρηση, με λίγα λόγια, είναι βιώσιμη μόνο επειδή εξυπηρετεί άνομους σκοπούς, τότε με το καλό να κλείσει. Αν πάλι, για να πάμε στη συγκεκριμένη περίπτωση που αναφέρεις, τα προϊόντα έχουν και καθ' όλα νόμιμους λόγους ύπαρξης (εσύ μπορεί να "σνομπάρεις" το backup, αλλά εμείς θα διαφωνήσουμε μαζί σου) και μπορούν να επιζήσουν με αυτούς και μόνον, τότε καλώς να συνεχίσουν. Οσο για τις τιμές των παιχνιδιών, όντως οι εταιρείες κάνουν ό,τι είναι ανθρωπίνως δυνατό για να μειώσουν το κόστος παραγωγής (βλ. DVD εξώφυλλα, στοιχειώδη manuals, λίγα CDs, απειροελάχιστα βίντεο με πραγματικούς ηθοποιούς που στοιχίζουν κ.ο.κ.), αλλά συνάμα να αυξήσουν τα κέρδη τους, αφού η μείωση αυτή του κόστους δεν μεταφέρεται στον τελικό καταναλωτή, αντίθετα μάλιστα, η τιμή πώλησης εμφανίζεται... αυξημένη! Στα προσεχή τεύχη του περιοδικού θα συζητήσουμε με τους υπευθύνους των μεγάλων αντιπροσωπιών game software στη χώρα μας και θα ακούσουμε και τις δικές τους απόψεις για τα θέματα αυτά, που σίγουρα αφορούν σε όλους μας.

Οι εταιρείες κάνουν ό,τι είναι ανθρωπίνως δυνατό για να μειώσουν το κόστος παραγωγής (βλ. DVD εξώφυλλα, στοιχειώδη manuals, λίγα CDs, απειροελάχιστα βίντεο με πραγματικούς ηθοποιούς που στοιχίζουν κ.ο.κ.), αλλά συνάμα να αυξήσουν τα κέρδη τους.

Ας περάσουμε όμως σε ακόμα μία επιστολή, διαφορετικού περιεχομένου αυτή τη φορά, με αφορμή και πάλι το FIFA 2001.



"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Αυτή τη στιγμή που σας γράφω έχω το παρακάτω πρόβλημα και μέρες που είναι δεν ξέρω σε ποιον να απευθυνθώ.

Σήμερα, λοιπόν, 31/12/2000 είπα να βγω να αγοράσω ένα δώρο για τον γαμπρό μου, ο οποίος μόλις αγόρασε έναν ταχύτατο σε σχέση με το δικό μου Η/Υ, αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα. Επειδή είναι και τέτοια η μέρα, είπα να πάω σε μαγαζί στη γειτονιά μου και όχι στο κέντρο. Μένω στη Θεσσαλονίκη, στην περιοχή Χαριλάου. Αρκετά κοντά στο σπίτι μου βρίσκεται ένα κατάστημα γνωστής αλυσίδας. Πήγα, λοιπόν, εκεί με σκοπό να πάρω ένα παιχνίδι και συγκεκριμένα το FIFA 2001. Αφού περίμενα κάνα τέταρτο χωρίς να δώσει κανένας σημασία (το μαγαζί εκείνη την ώρα ήταν άδειο), ήρθε ένας τύπος που μόλις είχε φάει ένα κομμάτι πίτσα (σε ένα γραφείο λίγο παραπέρα είχαν μεγάλο φαγοπότι). Είπα όμως δεν πειράζει, μέρες που είναι μη δίνεις σημασία. Ετσι κι αλλιώς, ήθελα να πάρω το δωράκι και να φύγω. Η ώρα ήταν 15:10. Αφού ζήτησα το παιχνίδι, περίμενα λίγο για να λύσει τη διαφορά του ο κύριος που με εξυπηρετούσε με κάποιον άλλο υπάλληλο του καταστήματος για το αν έχουν το παιχνίδι ή όχι. Στο τέλος έβγαλαν το συμπέρασμα ότι τους είχε μείνει ένα κομμάτι που είχαν στη βιτρίνα. Μέσα στη χαρά εγώ το αγοράζω στην τιμή των 13.900 δρχ. Τα καταστήματα θα έκλειναν στις 16:00. Στη συνέχεια πήγα κάπου αλλού και γύρω στις 17:40 ήρθα σπίτι μου. Πριν λοιπόν να τυλίξω το δώρο του γαμπρού μου, είπα να ανοίξω το παιχνίδι και να το κάνω ένα test drive και στον δικό μου Η/Υ. Εδώ τώρα είναι όλα τα λεφτά, όπως λέει και το άσμα. Ξετυλίγω το παιχνίδι που είναι σε καινούρια συσκευασία αλά DVD και εκείνη την ώρα που το ανοίγω μένω άγαλμα. Μέσα στο κουτί τι να δω: ***Είχε μόνο το manual και τίποτα άλλο. Ούτε CD ούτε τίποτα.*** *Τρελάθηκα. Λείπει το παιχνίδι μέσα από το κουτί του. Η ώρα είναι τώρα 18:10 και δεν βρίσκω κανέναν. Αμέσως σκέφτηκα εσάς. Το περιοδικό που αγοράζω χρόνια. Σας παρακαλώ πείτε μου τι να κάνω.* ***Την Τρίτη ή την Τετάρτη θα πάω στο μαγαζί σαν ταύρος.*** *Τι να κάνω που εκεί στο κατάστημα δεν θα με πιστέψουν; Δεν απαιτώ σε δημοσίευση στο περιοδικό. Απλώς θέλω τη βοήθειά σας σε αυτό το θέμα. Αν είναι δυνατόν να μου απαντήσετε γρήγορα. Ο,τι και αν χρειαστεί είμαι στη διάθεσή σας.*

Με φιλικούς χαιρετισμούς
Ισαάκ Χ. Κοσμίδης
Θεσσαλονίκη"

Φίλε Ισαάκ,

Δεν δημοσιεύουμε το όνομα της αλυσίδας, αν και μας το έχεις γράψει, επειδή δεν είναι σωστό να τη δυσφημίσουμε τη στιγμή που δεν μας έχεις ακόμα κάνει γνωστό εάν εξυπηρετήθηκες, τελικά, ή όχι. Προσωπικά υποψιάζομαι πως το CD του παιχνιδιού που βρισκόταν στη βιτρίνα ήταν, για λόγους επίδειξης, σε κάποιον υπολογιστή του καταστήματος κι έτσι θα βρέθηκε την επόμενη εργάσιμη ημέρα. Αν, πάντως, δεν εξυπηρετήθηκες, τελικά, μη διστάσεις να μας ξαναγράψεις, οπότε και το όνομα της αλυσίδας θα δημοσιεύσουμε και θα ζητήσουμε επίσημα να δοθούν εξηγήσεις.

Κλείνουμε για το τεύχος αυτό με μια σύντομη επιστολή ενός φίλου που ζητά βοήθεια για μια εργασία του στο σχολείο.

"Αγαπητέ αρχισυντάκτη,

Εχω διαβάσει επανειλημμένα στο περιοδικό αναφορές στο πλέον διαδεδομένο θέμα της παράνομης αναπαραγωγής λογισμικού (κοινώς πειρατείας), οι οποίες πιστεύω ότι θα μπορούσαν να φανούν πολύ χρήσιμες για μια σχολική εργασία που έχω αναλάβει πάνω στο εν λόγω θέμα. Θα ήθελα να σας ζητήσω την άδεια να χρησιμοποιήσω σχετικά άρθρα και απόψεις για το συγκεκριμένο θέμα από τις στήλες του περιοδικού. Επίσης, θα ήμουν ευγνώμων αν δημοσιεύατε το ομολογουμένως μικρό σε έκταση γράμμα μου, ώστε αν κάποιος από τους αναγνώστες έχει τη θέληση, να μου στείλει κάποια επιπλέον στοιχεία που ο ίδιος διαθέτει.

Το e-mail μου είναι: arisfilos@hotmail.com

Περιμένω την απάντησή σας,
Αρης Φίλος-Ράτσικας"

Αγαπητέ Αρη, ευχαρίστως να χρησιμοποιήσεις το υλικό που ζητάς για τη σχολική εργασία σου. Οποιος άλλος φίλος επιθυμεί να συνδράμει, ας επικοινωνήσει με τον αναγνώστη μας στην e-mail address που δημοσιεύουμε. Με την ευκαιρία, θα θέλαμε να επισημάνουμε, επειδή τελευταία μάς το ζητάτε πάρα πολλοί, πως δεν έχουμε δυστυχώς το χρόνο για να σας βοηθήσουμε στις σχολικές ή πανεπιστημιακές σας εργασίες με συστάσεις ή παροχή υλικού. Συνεπώς θα παρακαλούσα να μη μας ζητάτε κάτι τέτοιο, γιατί μας φέρνετε στη δύσκολη θέση να σας στενοχωρήσουμε... PC

ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΣΚΕΦΤΕΙ...

Και όμως δεν είναι αστείο: Η Microsoft παρουσίασε μία ειδική... πολυθρόνα για πρόσβαση στο Internet!

Το διάβαζα και δεν το πίστευα! Τι άλλο θα σκεφτεί πια ο δαιμόνιος Bill; Η αλήθεια είναι, βέβαια, ότι δεν πρόκειται για άσχημη ιδέα: Γιατί να ταλαιπωρείτε το σώμα σας ώρες ολόκληρες καρφωμένοι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας και καθισμένοι σε αμφιβόλου ανατομικότητας καρέκλες; Αράξτε, λοιπόν, σαν πασάδες και ευχαριστηθείτε το surfing με την ησυχία σας. Προσοχή, όμως, μη σας πάρει ο ύπνος!

Η εν λόγω πολυθρόνα ονομάζεται "Explorer" και αποτελεί προϊόν συνεργασίας της Microsoft με τη La-Z-Boy, μία από τις μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής επίπλων γραφείου στις ΗΠΑ. Αν επισκέπτεστε τις εκθέσεις κατοικίας που γίνονται κατά καιρούς στην Ελλάδα, αποκλείεται να μην έχετε συναντήσει (και ζηλέψει, ομολογουμένως) κάποιο από τα προϊόντα της La-Z-Boy. Προσωπικά ήμουνα στο "τσακ" να αγοράσω μία τέτοια πολυθρόνα (όχι της Microsoft, από τις άλλες), αλλά τελικά σκέφτηκα ότι δεν περνάω δα και τόσες ώρες μπροστά στην τηλεόραση.



Η πολυθρόνα "Explorer", λοιπόν, έχει σχεδιαστεί ειδικά για surfing στο Internet μέσω της τηλεόρασης και είναι εξοπλισμένη με υποδοχές υπολογιστών και άλλα εξαρτήματα. Το κάθισμα διατίθεται μαζί με έναν αποκωδικοποιητή WebTV της Microsoft, ασύρματο πληκτρολόγιο και δύο μήνες συνδρομή στη σχετική υπηρεσία της Microsoft που παρέχει Web surfing, e-mail και interactive τηλεοπτικά προγράμματα. Παράλληλα, το κάθισμα "Explorer" διαθέτει υποδοχές για laptop και τηλεφωνικές συνδέσεις, καθώς και συνδέσεις broadband. Φυσικά, δεν λείπουν και πιο "παραδοσιακά" αξεσουάρ, όπως θήκες για το ποτό σας και το χειριστήριο της τηλεόρασης.

Οι δυο εταιρείες χαρακτηρίζουν την πολυθρόνα ως το πρώτο "e-κάθισμα" και ο εκπρόσωπος της Microsoft μίλησε για τη στρατηγική της εταιρείας που στοχεύει "να παρέχει νέους τρόπους εμπλουτισμού της ψυχαγωγικής και ενημερωτικής αξίας της τηλεόρασης".

Η τιμή της ηλεκτρονικής πολυθρόνας κυμαίνεται από 1.049 έως 1.299 δολάρια, ανάλογα αν θα επιλέξετε επένδυση από ύφασμα ή δέρμα.

Ε, ρε, και να 'ρθει η πολυθρόνα αυτή στη χώρα του ρεμπελιού και της ξάπλας! Ανάρπαστη θα γίνει...

"Η Microsoft αναφέρει με ανακοίνωσή της πως μετά το ανθρώπινο σφάλμα που προκάλεσε πλήρες "blackout" για σχεδόν 24 ώρες την Τετάρτη (24/1), την Πέμπτη το πρωί υπήρξαν νέα προβλήματα, τα οποία όμως αυτή τη φορά οφείλονταν σε επίθεση hackers.

DVD PLAYERS & ΤΑΙΝΙΕΣ

Καθώς το DVD μπαίνει στη ζωή μας, πολλά καταστήματα έσπευσαν να ασχοληθούν με την πώληση ανάλογων ταινιών. Προσοχή, όμως...

Μετά από αρκετά χρόνια παρουσίας του στην "υψηλή αγορά" (την αγορά, δηλαδή, των... λίγων και εκλεκτών), το DVD αρχίζει σιγά σιγά να μπαίνει στη ζωή μας απειλώντας τη συμβατική αγορά των βιντεοταινιών. Το κόστος για την απόκτηση ενός DVD player δεν είναι πλέον απαγορευτικό -ούτε, βέβαια, αμελητέο-, ενώ τα καταστήματα που πουλούν (ή ενοικιάζουν) ταινίες DVD αυξάνονται και πληθαίνουν μέρα με τη μέρα.

Το θέμα είναι, όμως, ότι η πλειονότητα των καταστημάτων αυτών ουδεμία -έως ελάχιστη- σχέση έχει με τον κόσμο του DVD και των ταινιών γενικότερα, οπότε απαιτείται από μέρους σας ιδιαίτερη προσοχή - για να μην πω εξειδίκευση.

Ως παράδειγμα θα αναφέρω το πάθημα ενός φίλου, ο οποίος αποφάσισε τα Χριστούγεννα να κάνει δώρο στον εαυτό του μία συσκευή DVD player. Γυρνώντας τα καταστήματα κατέληξε σε ένα μοντέλο της Pioneer, το οποίο είχε ένα πλήθος χαρακτηριστικών, ανάμεσα στα οποία και ενσωματωμένο αποκωδικοποιητή MPEG και DTS. Ολα ωραία και καλά μέχρις εδώ.

Αφού το συνέδεσε με την τηλεόραση και το στερεοφωνικό (άλλα λεφτά για εξακάναλο ενισχυτή δεν είχε), είπε να πάρει και μερικές ταινίες - ε, τι στο καλό, μόνο του το DVD player τι να το κάνεις; Είναι σαν να αγοράζεις υπολογιστή χωρίς software (ούτε καν λειτουργικό σύστημα). Πάει μια και δυο, που λέτε, στο "Metropolis" του Πειραιά (Πειραιώτης γαρ), το οποίο έχει μία προθήκη με ταινίες DVD προς πώληση, και διαλέγει δύο ταινίες: το "Mission Impossible II" και το "Lost In Space". Περιττό να πούμε σε πόσα δευτερόλεπτα έφτασε στο σπίτι του μετά την αγορά των ταινιών αυτών... Ανοίγει, λοιπόν, όλο χαρά το "Lost In Space" και το βάζει στο DVD. Τι φοβερός ήχος! Τι τρομερή εικόνα! Επαθε πλάκα (και να φανταστείτε ότι έχει μία συμβατική τηλεόραση 24 ιντσών και ένα compact στερεοφωνικό)! Με το που ξεκινά η ταινία και αρχίζουν να μιλάνε οι ηθοποιοί, ψάχνει με μανία τα μενού του DVD για να βρει τους ελληνικούς υπότιτλους. Πουθενά! Ούτε από το μενού της ταινίας, ούτε από το ειδικό πλήκτρο του τηλεχειριστήριου του DVD player. Φτου, την πατήσαμε! Στοπ στο DVD, βγάζει το "Lost In Space", βάζει το "Mission Impossible". Μια από τα ίδια! Χωρίς ελληνικούς υπότιτλους και αυτό...

"Μα, να πάρει!", είπε. "Τι στο καλό; Από αγγλικό κατάστημα τα αγόρασα; Στην Ελλάδα δεν βρίσκομαι;" Παίρνει τα DVDs υπό μάλης μαζί με την απόδειξη πληρωμής και επιστρέφει στο κατάστημα να διαμαρτυρηθεί. Μιλά σε έναν υπάλληλο, ο οποίος του λέει μέσες-άκρες ότι θα έπρεπε να ξέρει ότι όλα τα

DVDs δεν έχουν ελληνικούς υπότιτλους και ότι οφείλει κάθε φορά να κοιτάζει στο πίσω μέρος της εκάστοτε συσκευασίας για να βλέπει όχι μόνο με τι υπότιτλους διατίθεται κάθε ταινία, αλλά και αν είναι Περιοχής 2 (η στάνταρ περιοχή της Ευρώπης) και όχι Περιοχής 1 (Αμερική), την οποία δεν παίζουν τα περισσότερα DVD players που πωλούνται στην Ελλάδα!

Ο φίλος επέμεινε υποστηρίζοντας -με το δίκιο του- ότι, αφού υπάρχουν τέτοιες διαφορές, το κατάστημα έπρεπε να τοποθετεί τις ταινίες κάθε κατηγορίας σε διαφορετικό ραφάκι, ώστε να μην μπερδεύονται οι καταναλωτές. Φωνή βοώντος εν τη ερήμω, που λένε... Με τα πολλά, είπε στον υπάλληλο να συνεννοηθεί με τη διευθύντρια του καταστήματος για να αλλάξει τα DVDs με άλλα που θα είχαν ελληνικούς υπότιτλους, διότι, όσο κι αν ήξερε αγγλικά, δεν θα μπορούσε να παρακολουθήσει ταινία στην ξένη αυτή γλώσσα. Πράγματι, ο υπάλληλος μίλησε με τη διευθύντρια (τουλάχιστον έτσι είπε), αλλά το αποτέλεσμα μηδέν. Ετσι τώρα ο φίλος αυτός απέμεινε με δύο ταινίες, τις οποίες δεν μπορεί να παρακολουθήσει. Πήρε άλλες αργότερα, βέβαια, και μάλιστα μέσω Internet από ελληνικό e-shop.

Οταν μου είπε την ιστοριούλα αυτή, δεν πολυπίστεψα ότι ένα τέτοιο κατάστημα θα μπορούσε να πουλά τις ταινίες ανακατεμένες. Εδώ το συνοικιακό video club που πηγαίνω και νοικιάζει DVD ταινίες τις έχει σαφώς ξεχωρισμένες: DVD Περιοχής 1, DVD Περιοχής 2 με ελληνικούς υπότιτλους, DVD Περιοχής 2 χωρίς ελληνικούς υπότιτλους, νέες κυκλοφορίες Περιοχής 1, νέες κυκλοφορίες Περιοχής 2 κ.ο.κ. Πήγα, λοιπόν, την επόμενη μέρα να διαπιστώσω ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές. Ξέρετε την έκφραση "λίθοι, πλίνθοι και κέραμοι ατάκτως ερριμμένοι"; Ε, κάτι τέτοιο. Βέβαια, δεν βρήκα DVDs Περιοχής 1, αλλά βρήκα πολλά Περιοχής 2 χωρίς ελληνικούς υπότιτλους πάνω από Περιοχής 2 με ελληνικούς υπότιτλους. Και εγώ θα μπερδευόμουνα.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Προτού πάτε στο ταμείο για να πληρώσετε την ταινία DVD που λαχταράτε, ελέγξτε πρώτα την Περιοχή (είναι ένα "αχνό" νουμεράκι στο πίσω μέρος της συσκευασίας). Θα πρέπει να δείτε ένα "2". Αν είστε από τους τυχερούς με DVD player που παίζει όλες τις περιοχές (έξι συνολικά), προσπεράστε αυτό το βήμα. Το επόμενο που θα πρέπει να ελέγξετε είναι οι ελληνικοί υπότιτλοι. Και αυτή η πληροφορία αναφέρεται στο πίσω μέρος της συσκευασίας στην ένδειξη "Subtitles". Αν η συσκευασία είναι από ελληνική εταιρεία (οι περιγραφές, δηλαδή, και ο τίτλος στα ελληνικά), τότε είναι σίγουρο ότι η ταινία θα έχει ελληνικούς υπότιτλους.

Ενα άλλο θέμα που μπορείτε να τσεκάρετε είναι οι διαστάσεις εικόνας που υποστηρίζει ο τίτλος που σας ενδιαφέρει. Οι περισσότεροι τίτλοι πλέον διατίθενται για τηλεοράσεις 16:9. Αν εσείς έχετε συμβατική τηλεόραση (4:3), θα εμφανίζονται μεγάλα μαύρα κενά επάνω και κάτω στην οθόνη. Υπάρχουν, όμως, και τίτλοι που υποστηρίζουν και τις δύο διαστάσεις.

"Δεν ήταν πιο απλά τα πράγματα με τα βίντεο;", θα μου πείτε. Οχι, στην αρχή της εξάπλωσης του βίντεο στην Ελλάδα δεν ήταν πιο απλά. Θυμηθείτε το beta και το 2000...

NO COMMENT



ΑΝ ΔΕΝ ΥΠΗΡΧΕ Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ...

... δεν θα γνωρίζαμε μία σωρεία πραγμάτων, ανάμεσα στα οποία και τα ολίγα διασκεδαστικά που ακολουθούν.

Είναι λάθος να πιστεύουμε ότι η έβδομη τέχνη δεν έχει τόσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα σε σχέση με τις έξι υπόλοιπες. Αλλωστε, αν δεν υπήρχε ο κινηματογράφος πώς θα ξέραμε ότι:

- Πάντα ένας από δύο πανομοιότυπους διδύμους είναι σατανικός;
- Εάν πρόκειται να απασφαλίσεις μία βόμβα, όποιο καλώδιο και να κόψεις είναι το σωστό;
- Στο καράτε, εάν οι αντίπαλοι είναι πολλοί, μη νοιάζεσαι, γιατί θα περιμένουν καρτερικά να σου επιτεθούν ένας ένας;
- Οι ξανθές και όμορφες μπορεί να είναι και διάσημες νευροχειρουργοί σε ηλικία 22 ετών;
- Αντί για σφαίρες, οι μεγαλομανείς κακοί προτιμούν πολύπλοκους μηχανισμούς για να σκοτώνουν (π.χ. laser που λιώνει πάγους, μετακινεί βράχους και πιέζει λεβιέδες προς απελευθέρωση καρχαριών);
- Είναι εύκολο να προσγειώσεις ένα αεροπλάνο, αν σου δίνουν οδηγίες από τον πύργο ελέγχου;
- Είναι πολύ πιο πιθανό να σωθείς σε μία μάχη αν δεν κάνεις το λάθος να δείξεις φωτογραφία της αγαπημένης σου που σε περιμένει;
- Αν πρέπει να υποδυθείς Γερμανό αξιωματικό, δεν χρειάζεται να μιλάς καμιά γλώσσα; Οτιδήποτε με γερμανική προφορά είναι αρκετό.
- Ο ήρωας δεν δείχνει μεγάλο πόνο όταν τρώει το ξύλο της αρκούδας, αλλά στραβομουτσουνιάζει όταν η ξανθιά του καθαρίζει τις πληγές;
- Ολες οι βόμβες έχουν χρονοδιακόπτες με μεγάλα κόκκινα ψηφία;
- Ενας αστυνομικός μπορεί να λύσει έναν μυστήριο φόνο μόνο μετά την αποπομπή του από το αστυνομικό σώμα;

Αυτά, και έπεται συνέχεια...

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Νομίζω ότι παγκοσμίως υπάρχει μία αγορά για περίπου πέντε computers. Thomas Watson (1874-1956), πρόεδρος της IBM, 1943

Δύο δίδυμα 6 μηνών από τις ΗΠΑ, η Belinda και η Kimberley, υιοθετήθηκαν από ένα ζευγάρι Βρετανών μέσω ενός γραφείου υιοθεσιών που δραστηριοποιείται στον Web. Το κόστος που χρέωσε το πρακτορείο ανήλθε στα 12 χιλ. δολάρια.

Φίλοι μου, σας πεθύμησα! Ενας μήνας είναι αυτός, βλέπετε, και μάλιστα, όπως θα διαπιστώσετε ευθύς αμέσως, κατά τη διάρκειά του συνέβησαν πολλά και ενδιαφέροντα. Σημαντικές ανακαλύψεις αλλά και ειδήσεις από το διάστημα, την τεχνολογία και το φυσικό κόσμο κυριαρχούν στη στήλη μας και αυτή τη φορά. Για να ξεκινήσουμε, λοιπόν...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΜΟΛΥΝΣΗ ΣΤΑ GALAPAGOS



Ενα από τα κορυφαία οικοσυστήματα του πλανήτη μας, που φιλοξενεί ορισμένα μοναδικής σπανιότητας και ομορφιάς είδη πουλιών και υδρόβιων θηλαστικών, τα περίφημα νησιά Galapagos, βρέθηκε πρόσφατα σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης εξαιτίας μιας τεράστιας διαρροής πετρελαίου στην περιοχή. Η πετρελαιοκηλίδα σχηματίστηκε στις 22 Ιανουαρίου, όταν το τάνκερ "Jessica" υπέστη σοβαρές ζημιές εξαιτίας ενός γιγάντιου παλιρροιακού κύματος και 190.000 γαλόνια πετρελαίου χύθηκαν στα νερά και τις ακτές των Ανατολικών Galapagos. Οπως γίνεται εύκολα κατανοητό, ήδη η οικολογική καταστροφή είναι μεγάλη, καθώς εκατοντάδες θαλάσσιοι λέοντες και booby-birds (ένα από τα εκπληκτικότερα είδη πτηνών που ευδοκιμούν στην πανίδα των Galapagos) έχουν εντοπιστεί με κηλίδες ντίζελ στο σώμα τους, ενώ οι περίπου 700 ντόπιοι ψαράδες απειλούνται με οικονομική εξόντωση, μη έχοντας άλλους πόρους επιβίωσης. Ευτυχώς, τα πιο σπάνια είδη ζουν στο δυτικό τμήμα, που δεν έχει επηρεαστεί από την πετρελαιοκηλίδα και συνεπώς δεν κινδυνεύουν άμεσα από αυτήν.

Οι προσπάθειες καθαρισμού έχουν ήδη ξεκινήσει, ωστόσο οι δυνατοί άνεμοι και το μέγεθος της μόλυνσης δεν επιτρέπουν προς το παρόν μεγάλη αισιοδοξία.

Οι προσπάθειες καθαρισμού έχουν ήδη ξεκινήσει, ωστόσο οι δυνατοί άνεμοι και το μέγεθος της μόλυνσης δεν επιτρέπουν προς το παρόν μεγάλη αισιοδοξία. Κάτι ήξερε ο Δαρβίνος, που εμπνεύστηκε τη θεωρία του για την καταγωγή των ειδών στο αρχιπέλαγος των Galapagos, όταν έλεγε πως προερχόμαστε από τους πιθήκους. Δυστυχώς, οι πίθηκοι μάλλον θα έχουν σφοδρή επιθυμία να τον διαψεύσουν...





ΝΕΟ ΕΙΔΟΣ ΜΕΔΟΥΣΑΣ ΣΤΗΝ ΚΡΟΑΤΙΑ

Μια μικρή λίμνη αλμυρού ύδατος στο νησί Mljet της Αδριατικής Θάλασσας, που ανήκει στην Κροατία, φιλοξενεί ένα ιδιαίτερα σπάνιο είδος μέδουσας. Το συγκεκριμένο είδος, που ανακαλύφθηκε μόλις στις 23 Ιανουαρίου, δεν υπάρχει πουθενά αλλού στον κόσμο και η ηλικία του, όπως προσμετρήθηκε από το Ωκεανογραφικό Ινστιτούτο του Ντουμπρόβνικ, φτάνει, ούτε λίγο ούτε πολύ, τα 24 εκατομμύρια χρόνια!

Οι επιστήμονες θεωρούν ιδιαίτερα εντυπωσιακό το γεγονός πως οι μέδουσες αυτές κατάφεραν να επιβιώσουν για ένα τόσο μακρύ χρονικό διάστημα μέσα σε αυτή τη μικρή λίμνη και, βέβαια, προτίθενται να συνεχίσουν άμεσα

Μια μικρή λίμνη αλμυρού ύδατος στο νησί Mljet της Αδριατικής Θάλασσας, που ανήκει στην Κροατία, φιλοξενεί ένα ιδιαίτερα σπάνιο είδος μέδουσας.

τις έρευνες στο Mljet, όπου πιστεύεται πως υπάρχουν και άλλα, άγνωστα σε εμάς, είδη μεδουσών ή καλαμαριών. Να που κάτι κατάφερε να επιζήσει και να αναπτυχθεί σε μια περιοχή των Βαλκανίων, όπου τον πρώτο λόγο τα τελευταία χρόνια δείχνουν να έχουν ο θάνατος και η καταστροφή...



ΤΗΛΕΣΚΟΠΙΟ ΑΝΑΖΗΤΑ... ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ!

Οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ασφαλώς ακουστά το πρόγραμμα SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence), μέσω του οποίου έχουν κατά καιρούς γίνει διάφορες προσπάθειες εντοπισμού εξωγήινης ζωής, κυρίως διά της αναζήτησης ραδιοσημάτων από άλλους πλανήτες.

Ωστόσο, οι επιστήμονες σκέφθηκαν πως δεν αποκλείεται, τελικά, η προσέγγιση αυτή να είναι λανθασμένη, αφού πιο προηγμένοι από τον δικό μας πολιτισμοί, θα ήταν πιθανότερο να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν μαζί μας μέσω παλμοδοτημένων ακτίνων laser. Τη σχετική ιδέα υπέβαλε μάλιστα για πρώτη φορά ένας νομπελίστας, ο

Το Optical SETI Telescope θα ψάχνει ολόκληρο το βόρειο τμήμα του ουρανού για μηνύματα προερχόμενα από εξωγήινες φυλές.

καθηγητής του Πανεπιστημίου του Berkeley Charles Townes. Ετσι, δόθηκε το πράσινο φως για την κατασκευή ενός νέου τηλεσκοπίου (Optical SETI Telescope) που θα είναι έτοιμο στις αρχές της επόμενης χρονιάς και αποστολή του θα είναι να ψάχνει ολόκληρο το βόρειο τμήμα του ουρανού κάθε 200 νύχτες για σύντομης διάρκειας φωτεινούς παλμούς, οι οποίοι δεν αποκλείεται να αποτελούν τέτοιας μορφής μηνύματα προερχόμενα από εξωγήινες φυλές.



Η τεχνολογία του νέου αυτού τηλεσκοπίου επιτρέπει την αναζήτηση και καταγραφή ακόμα και παλμών διάρκειας ενός δισεκατομμυριοστού του δευτερολέπτου. Λέτε, τελικά, να καταφέρουμε την περιβόητη "Contact" έστω και διαμέσου... ανταλλαγής μηνυμάτων; Κάτι θα είναι κι αυτό αφού μάλλον δεν θα ζήσουμε αρκετά για να γίνουμε μάρτυρες μιας face-to-face "επαφής τρίτου τύπου" Για να δούμε τι μας επιφυλάσσει ο 21ος αιώνας, πριν ακόμα καλά καλά ξεκινήσει...



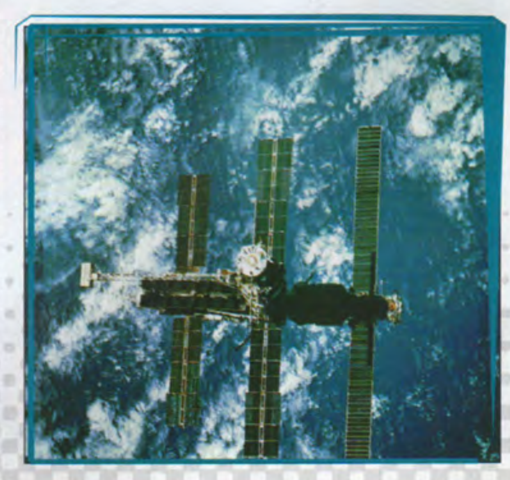
ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟΝ... MIR

Η αντίστροφη μέτρηση για τον ρωσικό διαστημικό σταθμό Mir έχει ήδη ξεκινήσει, καθώς πλησιάζουμε ολοένα περισσότερο στην ημερομηνία-ορόσημο της 6ης Μαρτίου 2001, οπότε θα αποτελεί, οριστικά πια, παρελθόν μετά από 15 χρόνια λειτουργίας. Το διαστημόπλοιο Progress M1-5 εκτοξεύθηκε από το κοσμοδρόμιο Baikonur στις 24 Ιανουαρίου με προορισμό τον Mir, χωρίς πλήρωμα, προκειμένου να βοηθήσει στο τελικό στάδιο της επανεισόδου του γέρικου πια σταθμού στη γήινη ατμόσφαιρα, όπου θα αναφλεγεί και τα υπολείμματά του, τελικά, θα καταπέσουν στον Ειρηνικό Ωκεανό.

Τα προβλήματα, που εδώ και μερικά χρόνια έχουν γίνει συνώνυμο του Mir, δεν έλειψαν και από την τελευταία αυτή "παράσταση". Ετσι, η εκτόξευση του Progress δεν έγινε την ημερομηνία που είχε αρχικά προγραμματιστεί αλλά με καθυστέρηση, επειδή ο φί-

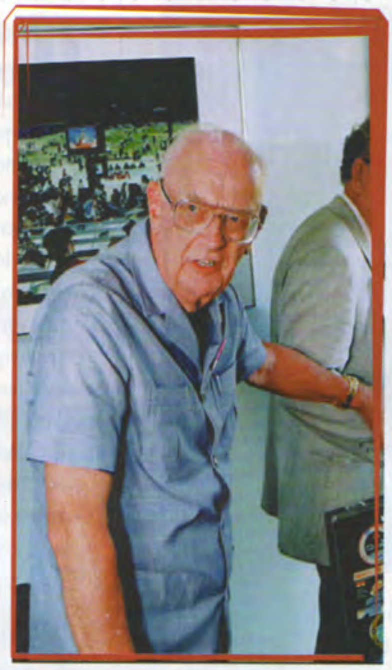
Το διαστημόπλοιο Progress M1-5 εκτοξεύθηκε από το κοσμοδρόμιο Baikonur στις 24 Ιανουαρίου με προορισμό τον Mir, χωρίς πλήρωμα, προκειμένου να βοηθήσει στο τελικό στάδιο της επανεισόδου του γέρικου πια σταθμού στη γήινη ατμόσφαιρα.

λος μας, ίσως... αντιδρώντας με τον τρόπο του στα σχέδια καταστροφής του, παρουσίασε βλάβες στα γυροσκόπια καθώς και στον κεντρικό υπολογιστή του. Οσο, πάντως, κι αν προσπάθησε να αποφύγει το πεπρωμένο του, τα πάντα διορθώθηκαν κι έτσι, την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές, φιλοξενεί ήδη τον... εκτελεστή του! Βλέπετε, "σκοτώνουν" και τους διαστημικούς σταθμούς όταν γεράσουν· μόνο τα άλογα θα έχουν άλλωστε αυτό το θλιβερό προνόμιο;



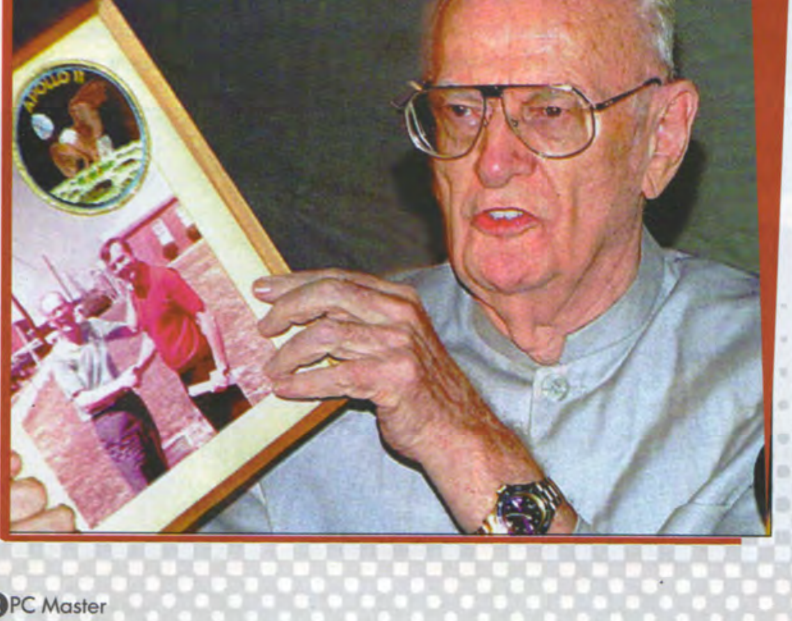
2001: ΜΙΑ... ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΗ ΟΔΥΣΣΕΙΑ!

Ενα ενδιαφέρον project αποστολής μηνυμάτων στο διάστημα, με σκοπό κάποτε αυτά να διαβαστούν από εξωγήινες φυλές, λαμβάνει χώρα αυτή την εποχή κάτω από την επωνυμία "Encounter 2001". Η εκτόξευση του διαστημόπλοιου που θα μεταφέρει τα μηνύματα έχει προσδιοριστεί για το τελευταίο τετράμηνο του 2003, ωστόσο οι προεργασίες έχουν ήδη ξεκινήσει πυρετωδώς, ενώ υπάρχει και σχετική σελίδα στο Internet (http://www.encounter2001.com).



Αυτό που προσδίδει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αποστολή είναι η ανάμειξη του γνωστού συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Arthur Clarke, 83 ετών σήμερα, ο οποίος συμμετέχει με το δικό του σύντομο μήνυμα, το οποίο αποτελείται από μία και μόνο φράση: "Fare well, my clone!". Πέρα από αυτό, ο Arthur Clarke έδωσε και δείγμα από το DNA του (!) που οι επιστήμονες εξήγαγαν από τρίχες των μαλλιών του. Εδώ θα έμπαινα κανονικά στον πειρασμό να σχολιάσω "και πού τις βρήκαν, βρε παιδιά;" αλλά δεν θα το κάνω για να μη με πείτε "κακό"! Αλλωστε, Arthur Clarke είναι αυτός... Ποιος είπε πως η επιστημονική φαντασία απέχει παρασάγγας από την πραγματικότητα; Φερμουάρ στο στόμα και γρήγορα!

Αυτό που προσδίδει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην αποστολή του Encounter 2001 είναι η ανάμειξη του γνωστού συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Arthur Clarke.





ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ ΜΕ... ΒΟΥΛΑ!

Συνηθίζεται να αποκαλούμε "δεινόσαυρους" τους βετεράνους διάφορων δραστηριοτήτων της ζωής, ειδικά μάλιστα όσους από αυτούς έχουν καταφέρει, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, να ξεχωρίσουν στον τομέα τους. Πλέον, ένας από αυτούς που δικαιούνται το χαρακτηρισμό από κάθε άποψη είναι και ο πασίγνωστος ροκ σταρ Mark Knopfler, "ψυχή" του συγκροτήματος των Dire Straits, που τώρα κάνει σόλο καριέρα. Γιατί αυτό; Απλούστατα, ο Dr Scott Sampson του Πανεπιστημίου της Γιούτα

Ενας από αυτούς που δικαιούνται το χαρακτηρισμό "δεινόσαυρος" από κάθε άποψη είναι και ο πασίγνωστος ροκ σταρ Mark Knopfler, "ψυχή" του συγκροτήματος των Dire Straits.

και μια ομάδα παλαιοντολόγων του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης βρήκαν απολιθώματα δεινοσαύρων στη Μαδαγασκάρη, ενώ άκουγαν σε φορητό κασετόφωνο τραγούδια των Dire Straits. Ετσι, αποφάσισαν να ονομάσουν έναν από τους δεινόσαυρους που ανακάλυψαν, ηλικίας 70 εκατομμυρίων ετών, "Masiakasaurus Knopfleri" προς τιμή του μεγάλου καλλιτέχνη που... συντρόφευε τις αναζητήσεις τους!

Ο Mark Knopfler δήλωσε πως χάρηκε ιδιαίτερα από το γεγονός, ενώ οι παλαιοντολόγοι θα συνεχίσουν να ακούν Dire Straits και στη συνέχεια της αποστολής τους. Ελπίζουμε να ανακαλύψουν κι άλλα σημαντικά ευρήματα και να μην ξοδέψουν απλώς "money for nothing"...



ΑΜΑΖΟΝΙΟΣ: ΤΙ ΜΕΛΛΕΙ ΓΕΝΕΣΘΑΙ;



Δυσοίωνες μοιάζουν οι προοπτικές για το μοναδικό rainforest του Αμαζονίου, που δίκαια αποκαλείται "οι πνεύμονες της Γης" εξαιτίας των τεράστιων ποσοτήτων οξυγόνου που παράγονται σε αυτό. Η κυβέρνηση της Βραζιλίας δείχνει αποφασισμένη να εκσυγχρονίσει ένα μεγάλο μέρος της ζούγκλας, επενδύοντας 40 δισεκατομμύρια δολάρια για τα επόμενα επτά χρόνια, με σκοπό την κατασκευή δρόμων, οικισμών και εργοστασίων στο βόρειο τμήμα της περιοχής, επικαλούμενη το χαμηλό βιοτικό επίπεδο των 20 εκατομμυρίων κατοίκων της. Χαρακτηριστικά μάλιστα εκπρόσωπος της κυβέρνησης της Βραζιλίας δήλωσε πως "δεν θα αφήσουμε τον Αμαζόνιο να μετατραπεί σε ιερό και ανέγγιχτο άσυλο". Σύμφωνα, όμως, με τις οικολογικές οργανώσεις, κάτι τέτοιο εκτιμάται πως θα έχει ως αποτέλεσμα την καταστροφή του 25% της ζούγκλας μέχρι το έτος 2020, ενώ πιο απαισιόδοξες προβλέψεις ανεβάζουν το ποσοστό αυτό στο 42%!

Εκπρόσωπος της κυβέρνησης της Βραζιλίας δήλωσε πως "δεν θα αφήσουμε τον Αμαζόνιο να μετατραπεί σε ιερό και ανέγγιχτο άσυλο".

Φυσικά δεν χρειάζεται να σχολιάσουμε πως αν οι εκτιμήσεις αυτές γίνουν πραγματικότητα, θα μιλάμε πλέον για μια εξόντωση δίχως προηγούμενο...

Το rainforest του Αμαζονίου, που σήμερα φιλοξενεί το 30% των ειδών της χλωρίδας και της πανίδας του πλανήτη μας, κινδυνεύει, όπως αντιλαμβάνεστε, άμεσα, καθώς έχει εμπλακεί σε μια διαμάχη ανθρώπου και φύσης, από αυτές που δεν αναδεικνύουν ποτέ νικητές αλλά μονάχα ηττημένους. Τι κρίμα να μην έχουμε ακόμα αντιληφθεί τις πιο βασικές αρχές της ίδιας της ύπαρξής μας...



ΑΡΓΟ... ΦΩΣ;

Μέσα σε όλες τις ωραίες εκπλήξεις που οι διάφοροι κλάδοι της επιστήμης μάς προσέφεραν τα τελευταία χρόνια ανεβάζοντας στο μάξιμουμ το δείκτη της αναμονής μας για το μέλλον, ήρθαν να προστεθούν και μερικά προηγμένα... παιχνιδάκια με το φως! Ετσι, οι επιστήμονες του Harvard-Smithsonian Center for Astrophysics, που εδρεύει στο Cambridge της Μασαχουσέτης, κατάφεραν να... επιβραδύνουν μια δέσμη φωτός! Ισως να ακούγεται αδύνατο, δεν παύει ωστόσο να αποτελεί πραγματικότητα. Πώς συνέβη αυτό το εκπληκτικό επίτευγμα; Οπως ξέρουμε, όταν ένα φωτόνιο συγκρούεται με ένα άτομο, απορροφάται από αυτό και θερμαίνει το άτομο, τοποθετώντας το σε ένα υψηλότερο ενεργειακό επίπεδο. Οι ερευνητές του Harvard-Smithsonian επιβράδυναν άτομα ρουβιδίου ώστε αυτά να μην απορροφήσουν τη δέσμη φωτός που εξέπεμψαν επάνω τους, αλλά να την επιβραδύνουν, να αποθηκεύσουν πληροφορίες από τα φωτόνια και στη συνέχεια να τα "απελευθερώσουν" εκ νέου, με την εκπομπή ακόμα μίας φωτεινής δέσμης.

Οι επιστήμονες του Harvard-Smithsonian Center for Astrophysics, που εδρεύει στο Cambridge της Μασαχουσέτης, κατάφεραν να... επιβραδύνουν μια δέσμη φωτός!

Οταν η τεχνολογία αυτή αναπτυχθεί περαιτέρω, θα είναι δυνατόν να κατασκευαστούν κβαντικοί υπολογιστές υπερυψηλών ταχυτήτων, όπου η επιβράδυνση και η απελευθέρωση των φωτονίων θα αντιστοιχούν στα μηδενικά και τους άσσους του δυαδικού συστήματος. Βέβαια, αν χαρήκατε απότομα, καλό είναι να έχετε υπόψη σας πως όλα αυτά τα θαυμαστά θα αργήσουν αρκετά ακόμα, οπότε προς το παρόν αρκεστείτε στους Pentium...



MUSTEK Be@rPaw 1200 & 2400 SCANNERS

Νεανικό στυλ - Επαγγελματικές επιδόσεις

Στις μέρες μας η αγορά ενός scanner δεν αποτελεί πια πολυτέλεια. Κυκλοφορούν πάρα πολλά μοντέλα και με λίγα χρήματα μπορεί ο καθένας να αγοράσει ένα καλό μηχάνημα, που θα του δώσει νέες δυνατότητες και θα του λύσει τα χέρια σε αρκετές περιπτώσεις. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, φιλοξενούμε στη στήλη μας ένα "νεανικό" scanner, με επαγγελματικές όμως δυνατότητες.

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Πόσες φορές δεν έχετε μετανιώσει που δεν είχατε τη δυνατότητα να περάσετε με e-mail σε έναν φίλο σας μια φωτογραφία που τραβήξατε σε μια εκδρομή ή σε κάποιο party; Εκείνες τις στιγμές είμαι σίγουρος ότι θα ευχόσαστε να είχατε έναν scanner. Είμαι σίγουρος επίσης ότι αρκετές φορές θα θέλατε να περάσετε γρήγορα στον επεξεργαστή κειμένου σας ένα τυπωμένο κείμενο ή να πάρετε μία φωτοτυπία από ένα έντυπο. Για όλες αυτές τις περιπτώσεις χρειαζόσαστε τη βοήθεια ενός scanner.

Παλαιότερα η αγορά ενός καλού scanner ήταν μία πολυτέλεια που στοίχιζε κάπως ακριβά. Λίγοι ήταν αυτοί που μπορούσαν να τον αγοράσουν και να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητές του. Οπως όμως συμβαίνει με όλα τα προϊόντα για υπολογιστές, η αλματώδης τεχνολογική εξέλιξη και ο εμπορικός ανταγωνισμός έριξαν γρήγορα τις τιμές και τώρα πια μπορείτε να αγοράσετε έναν καλό scanner με λίγα χρήματα. Ας ρίξουμε, λοιπόν, μια ματιά στο Mustek Be@rPaw 1200 και στο μεγαλύτερο "αδελφό" του Be@rPaw 2400.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Η πρώτη εντύπωση που θα σχηματίσετε όταν θα βγάλετε τη συσκευή από το κουτί θα είναι σίγουρα θετική. Παρ' όλο που είναι αρκετά ελαφριά (ζυγίζει μόλις 2,8Kg), δίνει αμέσως την εντύπωση ότι είναι γεροδεμένη και ότι έχει δοθεί έμφαση στις λεπτομέρειες. Θα παρατηρήσετε τις στρογγυλεμένες γωνίες της και το ημιδιάφανο σκούρο μπλε πλαστικό τμήμα της, που περιβάλλει την επιφάνεια σάρωσης και παραπέμπει στη σχεδιαστική φιλοσοφία του i-Mac. Στην μπροστινή επιφάνεια θα ξεχωρίσετε αμέσως τα πέντε μπλε πλήκτρα, που δίνουν άμεση πρόσβαση στις διάφορες λειτουργίες. Η τοποθέτησή τους πάνω στη συσκευή έχει το σχήμα του αποτυπώματος της αρκούδας, γεγονός που λύνει και την απορία μας για την ονομασία του! Το μεγαλύτερο μοντέλο 2400 διαφοροποιείται στην εμφάνιση από το 1200 μόνο από το



χρώμα στο κάτω μέρος του, που είναι γκρι, ενώ τα πέντε πλήκτρα της συσκευής έχουν ασημένιο χρώμα.

Μαζί με τα καλώδια για τη σύνδεση του scanner με το ρεύμα και τον υπολογιστή, θα βρείτε μέσα στη συσκευασία το manual και 2 CDs. Το ένα περιέχει τους drivers και τα απαραίτητα προγράμματα για να εκμεταλλευτείτε τις επιπλέον δυνατότητες που διαθέτει η συσκευή, ενώ το άλλο περιέχει το πρόγραμμα Photo Express 3.0 της Ulead. Στο μοντέλο 2400 θα βρείτε επίσης ακόμα ένα CD που περιέχει την "ελαφριά έκδοση" του Photoshop 5.0 (Photoshop 5.0 LE). Το καλώδιο σύνδεσης με τον υπολογιστή είναι τύπου USB, οπότε θα πρέπει να σιγουρευτείτε πριν να αγοράσετε τον συγκεκριμένο scanner ότι το mainboard του υπολογιστή σας διαθέτει θύρες USB. Ολα τα σύγχρονα mainboards διαθέτουν πλέον τουλάχιστον μία τέτοια θύρα, οπότε δεν νομίζω ότι θα έχετε κάποιο πρόβλημα. Εξάλλου, λόγω της χρήσης της συγκεκριμένης θύρας, η εγκατάσταση είναι μία εύκολη υπόθεση που δεν θα σας προβληματίσει. Θα πρέπει μόνο να προσέξετε να εγκαταστήσετε τους drivers και τα συνοδευτικά προγράμματα προτού συνδέσετε το scanner με το ρεύμα. Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση των προγραμμάτων, θα σας ζητηθεί να κάνετε Restart τον υπολογιστή σας. Πριν από το απαραίτητο αυτό Restart, θα πρέπει να συνδέσετε το scanner, ώστε αυτός να αναγνωριστεί σωστά από το λειτουργικό σύστημα μετά την επανεκκίνησή του. Αυτά άλλωστε γράφονται αναλυτικά και στις οδηγίες εγκατάστασης της συσκευής, τις οποίες καλό θα είναι να ακολουθείτε πιστά για να μην αντιμετωπίζετε άσκοπα προβλήματα. Σημειώνεται, όμως, ότι δεν υπάρχει μετάφραση του manual στα ελληνικά, κάτι που ίσως θα πρέπει να γίνει στο άμεσο μέλλον.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ BE@RPAW

Η συσκευή είναι πολύ φιλική με το χρήστη. Μπορείτε να σαρώσετε, να φωτοτυπήσετε, να στείλετε fax ή e-mail και να ανοίξετε το πλαίσιο ελέγχου του scanner με το πάτημα ενός από τα πέντε κουμπιά που προαναφέραμε. Το επάνω κάλυμμα του scanner μπορεί να μείνει όρθιο ή να βγει εύκολα στην περίπτωση που θέλουμε να σαρώσουμε αντικείμενα με μεγάλο πάχος, όπως εγκυκλοπαίδειες και χοντρούς τόμους βιβλίων, στοιχείο θετικό, που θα φανεί χρήσιμο αρκετές φορές.

Για όσους είναι αρχάριοι με τη λειτουργία τέτοιων συσκευών, υπάρχει ένας πολύ καλός on-line κατατοπιστικός οδηγός, που θα σας δείξει γρήγορα πώς λειτουργεί ο νέο scanner



MUSTEK BE@RPAW

ΥΠΕΡ
- Ομορφο design
- Εύκολος στη χρήση
- Μεγάλες αναλύσεις

ΚΑΤΑ
- Συνεργασία των πέντε πλήκτρων με περιορισμένο αριθμό προγραμμάτων

σας και τι μπορείτε να κάνετε με αυτόν. Είναι και αυτό ένα στοιχείο που συμβάλλει στο χαρακτηρισμό της συσκευής ως user-friendly, ιδιαίτερα με τον αρχάριο χρήστη. Οι πιο πεπειραμένοι δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα και μέσα σε λίγα λεπτά θα μπορούν γρήγορα να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητές του. Εμείς κατορθώσαμε να συνδέσουμε και να εγκαταστήσουμε τον συγκεκριμένο scanner γρηγορότερα από οποιονδήποτε άλλο έχουμε δοκιμάσει έως τώρα.

Για να λειτουργούν άμεσα τα πλήκτρα του scanner, θα πρέπει το Direct Scan να είναι ενεργοποιημένο στο system tray των Windows. Το Direct Scan ανοίγει αυτόματα όταν δώσετε ρεύμα στον scanner, αλλά αν αυτό δεν συμβεί, μπορείτε να το ανοίξετε μέσα από τα Start, Programs, Be@r Paw, Direct Scan. Τώρα, κάθε φορά που θα πατάτε κάποιο κουμπί της συσκευής, θα εκτελείται αυτόματα η αντίστοιχη εργασία. Τα πέντε αυτά κουμπιά είναι τα: SCAN, COPY, FAX, E-MAIL, PANEL.

Το Mustek Be@rPaw 1200 μπορεί να σαρώσει σε βάθος χρώματος 24-bit και με μέγιστη πραγματική ανάλυση 600x1.200dpi, αρκετά ικανοποιητική, που θα καλύψει τους περισσότερους χρήστες. Οσοι θέλετε μεγαλύτερη ανάλυση, θα πρέπει να καταφύγετε στο μεγαλύτερο μοντέλο Bear Paw 2400, το οποίο μπορεί να σαρώσει σε πραγματική ανάλυση 1.200x2.400dpi. Και στα δύο μοντέλα η ανάλυση σάρωσης με τη βοήθεια του software μπορεί να φτάσει τα 19.200x19.200dpi. Το βάθος χρώματος επίσης μπορεί και στα δύο μοντέλα να αυξηθεί, με τη χρήση κατάλληλου software, στα 48-bit. Τόσο μεγάλες αναλύσεις, βέβαια, θα τις χρειαστούν μόνο όσοι ασχολούνται με φωτορεαλιστικές φωτογραφίες και θέλουν να έχουν τη μέγιστη δυνατή ανάλυση στις εικόνες τους. Αν όμως απλά θέλετε να σαρώσετε κάποιες φωτογραφίες για να εμπλουτίσετε το site σας, τότε όχι μόνο δεν θα χρειαστείτε αυτές τις αναλύσεις, αλλά θα πρέπει κιόλας να μειώσετε την ανάλυσή τους για να πετύχετε όσο το δυνατόν μικρότερο μέγεθος αρχείων, στοιχείο σημαντικό στο Web design.

Οπως ίσως θα ξέρετε, η επίτευξη καλύτερων αναλύσεων με τη χρήση software δεν συνιστάται αν θέλετε να έχετε μεγάλη ευκρίνεια στις εικόνες που θα σαρώσετε. Γι' αυτόν το λόγο, προτού αγοράσετε έναν scanner, θα πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά τους λόγους για τους οποίους τον αγοράζετε. Αν πρόκειται να τον χρησιμοποιήσετε στο σπίτι και όχι για επαγγελματικούς λόγους, τότε θα σας καλύψει απόλυτα το μικρό μοντέλο Be@rPaw 1200. Αν όμως θέλετε πραγματικά μεγάλες αναλύσεις ή θέλετε αργότερα να τοποθετήσετε έναν τροφοδότη σελίδων, τότε είναι προτιμότερο να αγοράσετε το μεγαλύτερο μοντέλο Be@rPaw 2400, το οποίο, παρ' όλο που δεν μπορούμε να πούμε ότι ανήκει στην κατηγορία των επαγγελματικών scanners, σίγουρα μπορεί να καλύψει ικανοποιητικά αρκετούς επαγγελματίες με πολύ μικρό κόστος.

Αν αγοράσετε το Be@rPaw 1200 για το σπίτι, δεν θα σας ενδιαφέρει άμεσα ο χρόνος σάρωσης. Ενδεικτικά όμως σας αναφέρουμε ότι για μια σελίδα A4 σε κανονική ανάλυση 600x300dpi χρειάστηκαν μόνο 12 δευτερόλεπτα, σε ανάλυση 600x600dpi 21 δευτερόλεπτα και, τέλος, για τη μέγιστη ανάλυση 600x1.200dpi περίπου 40 δευτερόλεπτα.



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Στη συνέχεια θα δούμε τις λειτουργίες που επιτελούνται άμεσα και γρήγορα από τα πέντε πλήκτρα που συναντάμε και στις δύο εκδόσεις του scanner.

Scan: Για να σαρώσετε ένα έντυπο ή μία φωτογραφία, αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο SCAN. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα μικρό παράθυρο που θα σας δείχνει την επί τοις εκατό πρόοδο της όλης διαδικασίας. Εχετε τη δυνατότητα να σταματήσετε οποιαδήποτε στιγμή κάνοντας κλικ στο κουμπί "X". Οταν τελειώσει η σάρωση του εγγράφου, θα ανοίξει αυτόματα το πρόγραμμα επεξεργασίας που έχετε ορίσει από τις προεπιλογές του προγράμματος. Αυτή η λειτουργία είναι, βέβαια, συμβατή μόνο με τα προγράμματα Photo Express 3.0 SE, αν πρόκειται για επεξεργασία εικόνας, ή το TextBridge OCR, αν έχετε κάποιο έγγραφο και θέλετε να του κάνετε αναγνώριση χαρακτήρων. Αν αγοράσετε το μοντέλο 2400, έχετε ακόμα στη διάθεσή σας τα προγράμματα MustBinder και PhotoShop 5.0 LE. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο scanner μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από αυτά τα δύο προγράμματα. Απλώς μόνο με αυτά τα δύο προγράμματα μπορείτε να έχετε άμεση σάρωση και επεξεργασία με το πάτημα ενός μόνο πλήκτρου. Με τη χρησιμοποίηση του TWAIN driver μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον scanner με οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα υποστηρίζει TWAIN driver, όπως το Photoshop ή το Read Iris. Τα περισσότερα προγράμματα σήμερα υποστηρίζουν εισαγωγή από scanners με τη χρήση τέτοιου driver, οπότε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα.

Copy: Αν έχετε εκτυπωτή, μπορείτε με το πάτημα του πλήκτρου COPY να πάρετε γρήγορα κι εύκολα ένα αντίγραφο, όπως θα παίρνατε και από ένα φωτοτυπικό μηχάνημα. Αν έχετε ανοιχτό τον εκτυπωτή σας, απλώς τοποθετείτε τη σελίδα στον scanner και πατάτε το κουμπί COPY. Το Be@rPaw θα σαρώσει τη σελίδα σας και θα τη στείλει για εκτύπωση. Μπορείτε από τις ρυθμίσεις να επιλέξετε, αν θέλετε, το αντίγραφο να είναι έγχρωμο ή ασπρόμαυρο. Με αυτόν τον τρόπο θα παίρνετε μόνο ένα αντίγραφο κάθε φορά. Αν θέλετε να πάρετε περισσότερα αντίγραφα, θα πρέπει να ανοίξετε το παράθυρο ελέγχου του scanner και να ορίσετε τον αριθμό των αντιγράφων.

Fax: Εάν θέλετε μπορείτε να μετατρέψετε το Be@rPaw σε συσκευή Fax. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε τη σελίδα που θέλετε να στείλετε πάνω στην επιφάνεια σάρωσης και να πατήσετε το κουμπί FAX. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία σάρωσης της σελίδας, μια συσκευή Fax θα εμφανιστεί στην οθόνη σας. Σχηματίστε τον αριθμό στον οποίο θέλετε να στείλετε το έγγραφό σας ή πατήστε το πλήκτρο που ανοίγει τον τηλεφωνικό κατάλογο και επιλέξτε από εκεί το νούμερο. Κάνετε κλικ στο πλήκτρο DIAL. Αν η γραμμή είναι κατειλημμένη, το πρόγραμμα θα ξανακαλέσει μετά από λίγο αυτόματα και πάλι. Αν θέλετε, μπορείτε να στείλετε και ένα συνοδευτικό εξώφυλλο (cover page) που να περιέχει κείμενο με τα στοιχεία σας, τα στοιχεία του παραλήπτη, το θέμα και μερικές σημειώσεις για το fax. Για να το κάνετε αυτό, κάνετε κλικ στο κουμπί FAX COVER προτού πατήσετε το DIAL. Κάθε στιγμή θα βλέπετε την πρόοδο της αποστολής του fax πάνω στη μικρή οθόνη της εικονικής συσκευής Fax. Το Be@rPaw συνεργάζεται μόνο με το πρόγραμμα Mustek Fax, που εγκαθίσταται μαζί με τη συσκευή. Είναι αυτονόητο ότι θα πρέπει να έχετε ένα modem για να μπορέσετε να στείλετε fax.



E-Mail: Αν θέλετε να σαρώσετε μία φωτογραφία και να τη στείλετε με e-mail σε έναν φίλο σας, ο Be@rPaw θα σας βοηθήσει να το κάνετε με μόνο μία κίνηση. Απλώς τοποθετήστε τη φωτογραφία στον scanner και πατήστε το πλήκτρο E-MAIL. Το συνοδευτικό πρόγραμμα του scanner θα σαρώσει τη φωτογραφία και στη συνέχεια θα ανοίξει το πρόγραμμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας σας και θα βάλει ως συνημμένο έγγραφο την εικόνα σε μορφή jpeg. Η λειτουργία αυτή είναι δυνατή μόνο με τα προγράμματα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας Outlook Express, Outlook, Lotus Mail, Lotus Notes και Netscape Messenger.

Be@rPaw Panel: Εάν πατήσετε το πλήκτρο PANEL της συσκευής, θα ανοίξει το πλαίσιο ελέγχου του scanner. Από εκεί μπορείτε, εκτός από το να πραγματοποιήσετε τις λειτουργίες που περιγράψαμε προηγουμένως, να ρυθμίσετε όλες τις παραμέτρους λειτουργίας του scanner. Για να ανοίξει η σελίδα με τις ρυθμίσεις, κάνετε κλικ στο κουμπί Settings. Αν πατήσετε κάποιο πλήκτρο πάνω στη συσκευή, π.χ. το κουμπί FAX, τότε το πλαίσιο ελέγχου θα κρυφτεί και θα πραγματοποιηθεί η ενέργεια που ζητήσατε - στο παράδειγμά μας θα στείλετε το fax.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας ο scanner Be@rPaw 1200 μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Το νεανικό στυλ του και τα όμορφα χρώματά του έδιναν μια αίσθηση δροσιάς στο γραφείο μας. Απ' την άλλη, τα αποτελέσματα από τη χρήση του ήταν επίσης πολύ καλά. Δεν αντιμετωπίσαμε κάποιο σοβαρό πρόβλημα και πάντα πετύχαμε αυτό που θέλαμε με πολύ εύκολο τρόπο. Ως μειονέκτημα μπορούμε να αναφέρουμε ότι συνεργάζεται μόνο με τα προγράμματα που εγκαθίστανται μαζί με τον scanner και δεν δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν τα πέντε πλήκτρα του με κάποια άλλα προγράμματα της προτίμησής μας. Αν είχαμε και αυτή τη δυνατότητα, τότε δεν θα υπήρχε κανένα παράπονο. Πρόκειται για μία πολύ καλή πρόταση από τη Mustek, που πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη σας αν ψάχνετε για scanner.

PIZZA HUT

Οπως λέει και ο σοφός λαός μας, "τρώγοντας ανοίγει η όρεξη"! Τι καλύτερο, λοιπόν, από μία πίτσα για τις δύσκολες αυτές ώρες. Επειδή όμως... άλλο πίτσα και άλλο Pizza Hut, αυτόν το μήνα θα σας παρουσιάσουμε το "νόστιμο" site, που θα κρατήσει το στομάχι σας ευχαριστημένο ακόμα και όταν σερφάρετε στο Internet.

του Στάθη "amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιος που να μην έχει δοκιμάσει Pizza Hut. Λίγοι όμως θα ξέρετε κάποια πράγματα από την ιστορία της.

Πρόκειται για μία ιστορία γραμμένη αποκλειστικά με μοτσαρέλα, σπέσιαλ σάλτσα ντομάτας και αγνά υλικά. Ολα ξεκίνησαν στο Withita του Κάνσας, το 1958, όταν δύο αδέλφια, φοιτητές κολεγίου, οι Φρανκ και Νταν Κάρνεϊ, δανείστηκαν λίγα δολάρια από τη μητέρα τους και άνοιξαν ένα εστιατόριο-πιτσαρία, το οποίο ονόμασαν "Pizza Hut".

Σήμερα η Pizza Hut αριθμεί περισσότερα από 12.000 εστιατόρια σε περισσότερες από 90 χώρες και προσφέρει τις γεύσεις της σε χιλιάδες ανθρώπους που την προτιμούν. Στην Ελλάδα το πρώτο εστιατόριο Pizza Hut άνοιξε στην Αθήνα το 1990. Εκτοτε γνώρισε αλματώδη εξάπλωση, ιδιαίτερα στην ευρύτερη περιοχή της Αθήνας, όπου σήμερα λειτουργούν είκοσι εννέα εστιατόρια. Λειτουργούν ακόμα τρία εστιατόρια στη Θεσσαλονίκη, ένα στο Ηράκλειο της Κρήτης και ένα στη Ρόδο, ανεβάζοντας έτσι το συνολικό αριθμό των εστιατορίων στη χώρα μας σε τριάντα τέσσερα.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Πληκτρολογώντας **www.pizzahut.gr** θα βρεθούμε στην εισαγωγική σελίδα της Pizza Hut, στο κέντρο της οποίας υπάρχει το λογότυπό της (το γνωστό κόκκινο καπέλο στο οποίο παραπέμπει ακουστικά ο τίτλος της), ενώ γύρω του οι διαθέσιμες επιλογές. Η εισαγωγική σελίδα είναι στα ελληνικά, ενώ την κορυφή υπάρχει επιλογή με την ενεργοποίηση της οποίας μπορούμε να δούμε τις σελίδες και στην αγγλική γλώσσα. Με τη βοήθεια του Flash της Macromedia διάφορες λιχουδιές τριγυρνούν γύρω από το δείκτη του mouse μας (τα βασικά υλικά



Η εισαγωγική σελίδα που θα δείτε όταν πληκτρολογήσετε www.pizzahut.gr.

για την κατασκευή μίας νόστιμης πίτσας!!!). Πρόκειται για μία καλοστημένη εισαγωγική σελίδα, που δημιουργεί αμέσως θετικές εντυπώσεις και μας ανοίγει την όρεξη για τη συνέχεια. Ας δούμε πού μας οδηγούν οι διαθέσιμες επιλογές.

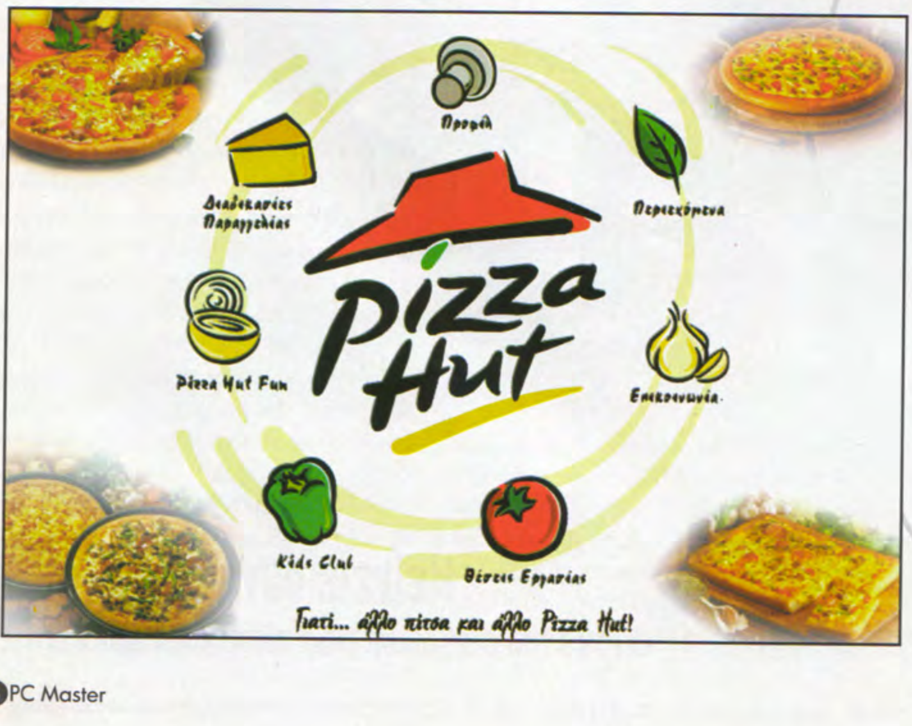
ΠΡΟΦΙΛ

Κάνοντας κλικ στην επιλογή Προφίλ, η οποία βρίσκεται στην κορυφή του κύκλου που



Το παράθυρο "Προφίλ" δημιουργημένο εξ ολοκλήρου σε Flash 5.

σχηματίζουν όλες μαζί οι επιλογές, ανοίγει ένα νέο μικρότερο παράθυρο δημιουργημένο εξ ολοκλήρου σε Flash 5. Αυτό το παράθυρο δεν μπορούμε να το μεγαλώσουμε και λειτουργεί ως εναλλακτικό μενού επιλογών που μας στέλνει στις υπόλοιπες σελίδες του site. Εκτός, όμως, από το μενού με τα κουμπιά για τις υπόλοιπες σελίδες, στο κάτω μέρος βρίσκουμε τρία άλλα κουμπιά: Ιστορία, Φιλοσοφία και Εστιατόρια. Εκεί θα διαβάσουμε πώς δημιουργήθηκε η αλυσίδα των εστιατορίων Pizza Hut, τη φιλοσοφία που διέπει τη λειτουργία τους και, τέλος, έναν πλήρη κατάλο-



γο με τα εστιατόρια που λειτουργούν σε όλη την Ελλάδα.

Οταν επιλέξουμε Εστιατόρια, εμφανίζεται ένας όμορφος χάρτης της Ελλάδας και τρία ακόμη κουμπιά με τις επιλογές: Αθήνα, Θεσσαλονίκη και Υπόλοιπη Ελλάδα. Πατώντας π.χ. Αθήνα, εμφανίζονται όλα τα εστιατόρια που λειτουργούν στην Αθήνα με τη διεύθυνση και το τηλέφωνό τους για τις παραγγελίες μας. Εφόσον βρισκόμαστε στην Αθήνα, μπορούμε να κάνουμε την παραγγελία μας σε όλα τα εστιατόρια με το ίδιο τηλέφωνο, το 6870000.

Τώρα, είτε από το μενού που βρίσκουμε στο παράθυρο Προφίλ είτε από τις επιλογές που μας δίνονται από την εισαγωγική σελίδα του site, όταν πατήσουμε κάποιο κουμπί, θα οδηγηθούμε στην αντίστοιχη ενότητα. Ας δούμε, λοιπόν, τι περιέχει η καθεμία.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σε αυτή τη σελίδα φιλοξενείται η δομή του site και το τι υπάρχει σε κάθε ενότητά του. Ετσι,



Η σελίδα με τα περιεχόμενα. Από εδώ μπορείτε γρήγορα να μεταβείτε στη σελίδα που θέλετε.

ξέροντας τι ψάχνουμε, με μια γρήγορη ματιά μπορούμε να επιλέξουμε την ενότητα που μας ενδιαφέρει και πατώντας το αντίστοιχο κουμπί να οδηγηθούμε γρήγορα εκεί που θέλουμε. Εκτός από τα κουμπιά που βρίσκονται στο κύριο παράθυρο της σελίδας αυτής, υπάρχει πάνω αριστερά και κάτω από το λογότυπο των εστιατορίων Pizza Hut μία navigation bar που περιέχει επίσης κουμπιά με τις επιλογές των ενοτήτων του site. Αυτή η navigation bar υπάρχει πάντα σε όλες τις σελίδες, δίνοντάς μας έτσι γρήγορη πρόσβαση ανά πάσα στιγμή στις λοιπές σελίδες του site.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

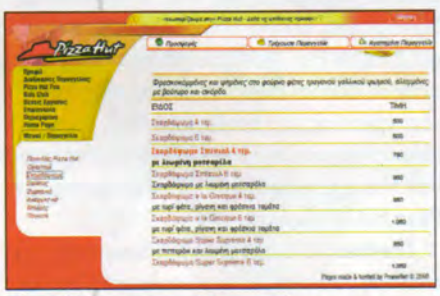
Μέχρι τώρα, για να παραγγείλετε μία πίτσα από το σπίτι σας, έπρεπε να πάρετε τηλέφωνο. Η Pizza Hut, όμως, σας δίνει και μία εναλλακτική λύση: να παραγγείλετε την πίτσα σας on-line από το site της! Ετσι δεν χρειάζεται πια να διακόπτετε την κουβεντούλα σας στα chat rooms για να φάτε. Για να κάνετε, όμως, παραγγελίες on-line θα πρέπει πρώτα να εγγραφείτε ως νέος χρήστης. Αυτό γίνεται μόνο την πρώτη φορά. Στη συνέχεια κάθε φορά που θα θέλετε να παραγγείλετε πίτσα θα μπορείτε με το username και το password που έχετε δηλώσει να παραγγέλνετε κατευθείαν, χωρίς να είστε υποχρεωμένοι να περάσετε ξανά από τη διαδικασία εγγραφής.

Στην ενότητα αυτή, λοιπόν, θα βρείτε οδηγίες για την εγγραφή σας. Στη συνέχεια, αν θέλετε, μπορείτε να εγγραφείτε και να αποκτήσετε username και password. Αργότερα έχετε την ευχέρεια να αλλάξετε τα στοιχεία σας όποτε εσείς το θελήσετε ή να ζητήσετε να σας θυμίσουν το password σας, αν το έχετε ξεχάσει, ή ακόμα και να διαγραφείτε από τον κατάλογο χρηστών.

Δεδομένου ότι οι προσφερόμενες οδηγίες είναι εξαιρετικά κατατοπιστικές, δεν θα συναντήσετε το παραμικρό πρόβλημα με την όλη διαδικασία.

ΜΕΝΟΥ/ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

Από εδώ παραγγέλνετε τις πίτσες σας! Στην κορυφή θα βρείτε τρεις επιλογές: Προσφορές, Τρέχουσα Παραγγελία και Αγαπημένη Παραγγελία. Πριν από κάθε παραγγελία σας είναι χρήσιμο να ρίχνετε μια ματιά στις διαθέσιμες προσφορές, αν βέβαια θέλετε να σας περισσέψουν και λίγα χρήματα για το αγαπημένο σας παιχνίδι! Στην Τρέχουσα Παραγγελία μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε τι έχετε παραγγείλει και να το τροποποιήσετε, ενώ πολύ χρήσιμη είναι και η επιλογή Αγαπημένη Παραγγελία. Εκεί μπορείτε να έχετε συγκεντρωμένες τις παραγγελίες που κάνετε πιο συχνά, ώστε με λίγα μόνο κλικ να ολοκληρώνετε κάθε φορά την παραγγελία σας και να επιστρέφετε γρήγορα γρήγορα στο chat room ή στο αγαπημένο σας on-line παιχνίδι!



Στις σελίδες του μενού διαμορφώνετε την παραγγελία σας.

Αριστερά θα βρείτε τον πλήρη κατάλογο με όλα τα νόστιμα εδέσματα που μπορεί να σας προσφέρει η Pizza Hut. Κάνοντας κλικ σε μία κατηγορία, π.χ. Ζυμαρικά, εμφανίζεται στο κέντρο της σελίδας ο κατάλογος με τις μακαρονάδες. Με κλικ σε μία μακαρονάδα, αυτή προστίθεται στην Τρέχουσα Παραγγελία σας.

KIDS CLUB

Οταν γραφόταν το άρθρο οι σελίδες της ενότητας Kids Club ήταν ακόμα υπό κατα-



Η σελίδα Kids Club είναι ακόμα υπό κατασκευή.

σκευή. Οπως καταλαβαίνετε, η ενότητα αυτή θα απευθύνεται στους μικρούς φίλους της Pizza Hut, οι οποίοι θα μπορούν να δουν και να παραγγείλουν τις προτάσεις για τα παιδιά της Pizza Hut. Η σελίδα, αν και υπό κατασκευή, είναι όμορφη, με φιγούρες που παραπέμπουν σε κόμιξ και χαριτωμένα κείμενα που κινούνται με τη βοήθεια του Flash. Ελπίζω αργότερα, εκτός από τις παραγγελίες, να υπάρχουν και διάφορες εκπλήξεις για τους μικρούς φίλους της Pizza Hut, όπως παιχνίδια και διαγωνισμοί.

ΘΕΣΕΙΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στη συγκεκριμένη σελίδα θα βρείτε αγγελίες για θέσεις εργασίας που προσφέρονται από



Αν ψάχνετε για εργασία, ρίξτε και μια ματιά στις αγγελίες της Pizza Hut!

την Pizza Hut. Ακολουθεί και αυτή τη γενικότερη σχεδιαστική φιλοσοφία που συναντάμε σε όλες τις σελίδες του site. Οσοι ενδιαφέρεστε για δουλειά μπορείτε να ρίχνετε καμιά ματιά σ' αυτή τη σελίδα. Οταν γραφόταν το άρθρο υπήρχε αγγελία για τεχνικούς Η/Υ για το τμήμα Μηχανογράφησης της εταιρείας.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Εδώ υπάρχει μία φόρμα την οποία, αφού συμπληρώσετε με τα στοιχεία σας, μπορείτε να στείλετε με τις παρατηρήσεις σας στους υπευθύνους της Pizza Hut. Οπως μας προτρέπει η σελίδα, αν έχετε κάτι "καυτό", "νόστιμο", "αστείο" ή "παραπονιάρικο" να πείτε στους υπευθύνους, απλώς συμπληρώστε τη φόρμα και κάνετέ το γνωστό. Περιμένουν τις παρατη-



Στείλτε τις παρατηρήσεις σας με τη φόρμα επικοινωνίας που θα βρείτε στη σελίδα "Επικοινωνία".

ρήσεις μας για να βελτιώσουν τόσο το site όσο και την εξυπηρέτηση που προσφέρουν.

PIZZA HUT FUN

Η συγκεκριμένη ενότητα υπόσχεται να μας προσφέρει μία νότα διασκέδασης τόσο όταν θα είμαστε στο site της Pizza Hut όσο και κατά τις υπόλοιπες στιγμές μας. Κάνοντας κλικ στη συγκεκριμένη επιλογή, στο κέντρο της σελίδας μας μία πίτσα "χοροπηδά" συνεχώς, ενώ στα αριστερά εμφανίζεται ένα υπομενού με τις επιλογές που ακολουθούν.

Screensavers: Οπως θα καταλάβατε, εδώ θα βρείτε screensavers για να προστατέψετε την πολύτιμη οθόνη σας. Οταν φορτώσει η σελίδα, γύρω από το δείκτη του ποντικιού σας θα εμφανιστούν μερικές πίτσες, οι οποίες θα τον ακολουθούν με ομαλή κίνηση. Ασκοπο, αλλά χαριτωμένο τρικ, που ίσως να το έχετε δει και σε άλλες σελίδες κατά τις περιπλανήσεις σας στους λαβυρίνθους του Internet. Το ίδιο τρικ επαναλαμβάνεται και στις υπόλοιπες σελίδες της ενότητας Pizza Hut Fun.

Προς το παρόν υπάρχει διαθέσιμος για download μόνο ένας "νόστιμος" screensaver (με μέγεθος αρχείου περίπου 500KB). Αργότερα ελπίζω να προστεθούν κι άλλοι, ώστε να γίνει πιο πλούσιο το περιεχόμενο της συγκεκριμένης σελίδας. Αλλωστε, μετά από λίγο καιρό όλοι βαριόμαστε να βλέπουμε τα ίδια και τα ίδια και θέλουμε να αλλάξουμε τον screensaver που χρησιμοποιούμε. Αν, λοιπόν, θέλετε να συνεχίσετε να χρησιμοποιείτε τα προϊόντα της Pizza Hut, στείλτε τους μία παρατήρηση, ώστε να εμπλουτίσουν τη συγκεκριμένη ενότητα!!!

Wallpapers: Εδώ υπάρχουν προς το παρόν έξι wallpapers που μπορούν να διακοσμήσουν το desktop του υπολογιστή σας. Τα δύο είναι με όμορφα σχέδια, ενώ τα υπόλοιπα με φωτογραφίες από τα είδη πίτσας που προσφέρει η Pizza Hut. Δεν ξέρω πόσοι θα προτιμήσουν να βάλουν αυτές τις εικόνες στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους, αλλά σίγουρα είναι μία καλή προσπάθεια των δημιουργών του site να βάλουν με κάθε τρόπο την Pizza Hut στη ζωή μας.



Στη σελίδα των wallpapers θα βρείτε προς το παρόν έξι "νόστιμες" εικόνες για να διακοσμήσετε την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

Themes: Εδώ σας δίνετε η δυνατότητα να αναμορφώσετε ριζικά του υπολογιστή σας ως προς την οπτική του. Αρκεί να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε το μοναδικό (προς το παρόν, ελπίζω να υπάρξουν κι άλλα στο μέλλον) theme που είναι διαθέσιμο σε αυτή τη σελίδα. Το αρχείο είναι μικρό (μόνο 376KB) και κατεβαίνει γρήγορα για όσους είναι βιαστικοί. Αν το εγκαταστήσετε, μία γευστική πίτσα θα διακοσμήσει την -κατακόκκινη πια- επιφάνεια εργασίας σας, ενώ τα βασικά εικονίδια του υπολογιστή σας (My Computer, Network Neighborhood και Recycle Bin) αλλά και το χρώμα των παραθύρων σας θα πάρουν μορφές που παραπέμπουν στη διάσημη πίτσα.



Η σελίδα από την οποία θα κατεβάσετε το theme της Pizza Hut.

Postcards: Από δω θα μπορέσετε να στείλετε κάρτες στους φίλους σας με θεματολογία από τον γευστικό κόσμο της Pizza Hut. Κάνοντας κλικ σε μία κάρτα θα εμφανιστεί μία φόρμα στην οποία μπορείτε να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας και το όνομα του φίλου σας, το e-mail του και το μήνυμα που θέλετε να του στείλετε. Πατώντας το κουμπί "Αποστολή", ένα e-mail θα πάει στον φίλο σας, που θα του ανακοινώνει ότι έχει λάβει μία κάρτα, μαζί με το σχετικό link για να μπορέσει να τη δει.

Games: Εδώ υπάρχει ένα αρκετά απλοϊκό παιχνίδι, που μάλλον προορίζεται για τις πολύ μικρές ηλικίες, μια και δεν έχει ιδιαίτερα αυξημένο βαθμό δυσκολίας ή κάτι το συναρπαστικό. Πρέπει να βοηθήσετε τον Pizza Puppy να φάει όσο το δυνατόν περισσότερα κομμάτια πίτσας μέσα σε τριάντα δευτερόλεπτα. Ελπίζουμε να εμπλουτιστεί στο μέλλον και η συγκεκριμένη σελίδα με περισσότερα και πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια ή -γιατί όχι;- ακόμα και με μερικά βραβεία (δωρεάν πίτσες!!!) για όλους όσοι κάνουν high score!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ιστοσελίδα της Pizza Hut είναι πολύ όμορφη και -αν μη τι άλλο- προκαλεί ευχάριστες εντυπώσεις στον επισκέπτη. Είναι σίγουρο ότι, ακόμα και αν δεν πεινάτε, θα σας τρέξουν τα σάλια όταν δείτε τις εικόνες με τις γευστικές πίτσες.

Στο σχεδιασμό των σελίδων από την Powernet χρησιμοποιήθηκε σοφά το Flash 5 της Macromedia, με το οποίο έχουν προστεθεί μόνο τα απαραίτητα για κάθε σελίδα στοιχεία. Ετσι, οι σελίδες δεν είναι πολύ "βαριές" και κατεβαίνουν σχετικά γρήγορα, ακόμα και από αυτούς που έχουν αργές συνδέσεις. Μερικές φορές, βέβαια, ίσως να χρειαστεί να περιμένετε λίγο παραπάνω μέχρι να φορτώσει ολόκληρη η σελίδα, αλλά το αποτέλεσμα αξίζει τον κόπο. Οι επιλογές στη navigation bar είναι πάντα διαθέσιμες και κατανοητές, συνεπώς μπο-

PIZZA HUT GAME

Ενα απλό παιχνίδι που θα διασκεδάσει τους μικρούς φίλους της Pizza Hut υπάρχει στην ενότητα Pizza Hut Fun. Πρέπει να βοηθήσετε τον Pizza Puppy να φάει μέσα σε 30 δευτερόλεπτα όσο το δυνατόν περισσότερα κομμάτια από την αγαπημένη του Pizza Hut. Τον μετακινείτε απλώς με το ποντίκι σας και κάνετε κλικ όταν περνά από πάνω σας ένα κομμάτι πίτσας, για να το φάτε. Το παιχνίδι είναι κατασκευασμένο εξ ολοκλήρου σε Flash 5.



Προσπαθήστε να φάτε όσο περισσότερα κομμάτια πίτσας μπορείτε. Δεν είναι δύσκολο, τόσα παιχνίδια έχετε παίξει...

Ενα site να... γλείφετε τα δάχτυλά σας

ρείτε να κινηθείτε σε κάθε σελίδα του site πολύ γρήγορα. Εντύπωση μας προκάλεσε, βέβαια, το γεγονός ότι δεν υπάρχουν links για τις σελίδες των εστιατορίων της αλυσίδας Pizza Hut στο εξωτερικό (π.χ. www.pizzahut.com). Δεν ξέρω για ποιον λόγο, αλλά όσο κι αν έψαξα δεν βρήκα.

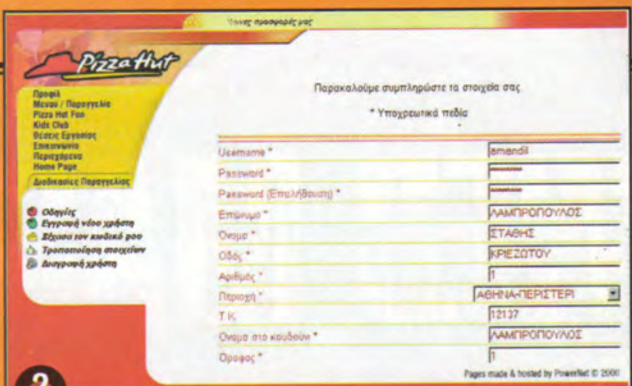
Μας άρεσε το γεγονός ότι μπορούμε να "αποθηκεύσουμε" τις αγαπημένες μας παραγγελίες, ώστε τις επόμενες φορές που θα παραγγείλουμε πίτσα να απαιτηθεί λιγότερος χρόνος γι' αυτό. Το site περιέχει πλήρεις καταλόγους με όλα τα μενού που προσφέρονται στα εστιατόρια της αλυσίδας, με αναλυτικές περιγραφές και την τρέχουσα τιμή κάθε προϊόντος. Υπάρχουν, επίσης, οι διευθύνσεις κάθε εστιατορίου σε περίπτωση που θελήσουμε να σηκωθούμε από τον υπολογιστή μας και να επισκεφθούμε κάποιο από αυτά που βρίσκεται κοντά στην περιοχή μας! Ελπίζουμε στο μέλλον να εμπλουτιστούν οι σελίδες με νέο περιεχόμενο, ιδιαίτερα εκείνες της ενότητας Pizza Hut Fun, ώστε να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των επισκεπτών και τις υπόλοιπες ώρες, και όχι μόνο όταν θέλουν να παραγγείλουν μία πίτσα.

Επειδή ύστερα από όλα αυτά είμαι σίγουρος ότι σας τρέχουν τα σάλια, κάνετε μία επίσκεψη στις σελίδες της Pizza Hut και παραγγείλτε την αγαπημένη σας πίτσα. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλό gaming και καλή σας όρεξη! PC

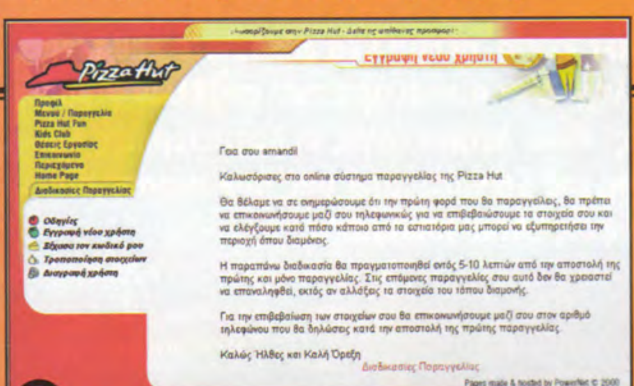
Διαδικασία Παραγγελίας



1 Στην πρώτη σελίδα θα βρείτε αναλυτικές οδηγίες για τη διαδικασία, οι οποίες θα λύσουν τις όποιες απορίες σας.



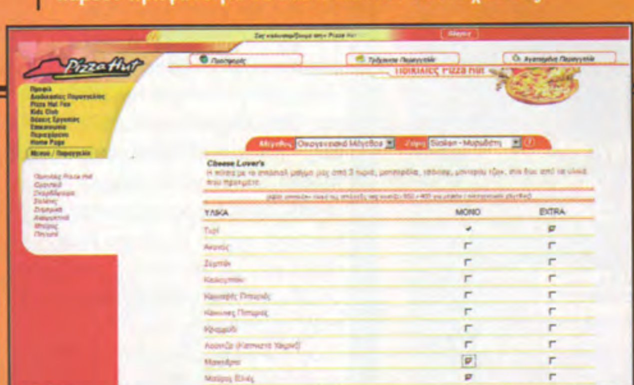
2 Η σελίδα εγγραφής νέου χρήστη. Απλώς συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας. Μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε το όνομα στο κουδούνι!



3 Την πρώτη φορά που θα παραγγείλετε από την Pizza Hut θα σας πάρουν τηλέφωνο για να επιβεβαιώσουν τα στοιχεία σας.



4 Στη συνέχεια, από το μενού με τα προϊόντα της Pizza Hut διαμορφώνετε την παραγγελία σας.



5 Στην πίτσα σας διαλέγετε το μέγεθος, τη ζύμη και τα υλικά που ίσως θέλετε να προσθέσετε.



6 Οταν είστε έτοιμοι, κάνετε κλικ στο κουμπί "Αποστολή". Καλή σας όρεξη!!!

WEB MAS

Η 21η Ιανουαρίου ήταν σίγουρα μία ημερομηνία που θα θυμούνται για καιρό όσοι απέσπασαν κάποιο από τα μεγάλα βραβεία ή έναν έπαινο στο διαγωνισμό "Web Master 2000". Τούτο διότι στις 5:00 το απόγευμα εκείνης της μέρας η αίθουσα "Congress" του γνωστού ξενοδοχείου "Holiday Inn", στην οδό Μιχαλακοπούλου, είχε την τιμή να φιλοξενήσει τους καλύτερους νέους Web designers! Ναι, δεν είναι υπερβολή, οι συμμετοχές σας στο διαγωνισμό απέδειξαν περίτρανα πως οι δυνατότητες των Ελλήνων Web designers είναι απεριόριστες και πως σύντομα θα αναδείξουν τη χώρα μας σε μία από τις μεγάλες δυνάμεις του χώρου παγκοσμίως, εφόσον βέβαια οι άμεσα ενδιαφερόμενοι αντιμετωπίσουν το θέμα ως κάτι περισσότερο από μία απλή ερασιτεχνική ενασχόληση.

Νικητές και επιλαχόντες είχαν ειδοποιηθεί τηλεφωνικώς να παραστούν στην εκδήλωση. Όσοι, τελικά, ήρθαν παρέλαβαν τα δώρα τους (500.000 δρχ. για τον καθένα ήταν αυτά, μην ξεχνιόμαστε), γραπτούς επαίνους (διπλώματα που σίγουρα θα κορνιζώσουν σε περίοπτη θέση στο δωμάτιό τους), καθώς και τα αναμνηστικά μπλουζάκια που τυπώσαμε ως ενθύμιο για όλους τους Web masters που συμμετείχαν στο διαγωνισμό μας.

Σύντομους χαιρετισμούς στην εκδήλωση απηύθυναν η κ. Λουκία Ταλιαδώρου, υπεύθυνη Marketing της εταιρείας Compupress, ο κ. Πάνος Θεοδωρόπουλος, εκπρόσωπος της χορηγού εταιρείας Compulink, και ο υποφαινόμενος. Και οι τρεις ομιλητές έδωσαν έμφαση στην ποιότητα των συμμετοχών, η οποία υπήρξε αδιαμφισβήτητη, καθώς και στις προοπτικές που ανοίγονται στη χώρα μας για τους νέους game designers, αφού οι σχετικές θέσεις εργασίας αυξάνονται καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο. Ακολούθησε η παραλαβή των επάθλων και, βέβαια, ανανεώσαμε το ραντεβού μας για το επόμενο σημαντικό happening του "PC Master" που ήδη βρίσκεται στα σκαριά, οπότε σύντομα θα πρέπει να αναμένετε ανακοινώσεις που θα σας καταπλήξουν!

WEB MASTER 2000

Το grand finale του μεγάλου διαγωνισμού μας

Μετά την ανακοίνωση των νικητών του Web Master 2000, ακόμα ένα ευχάριστο καθήκον απέμενε να ολοκληρωθεί: η απονομή των επάθλων στους μεγάλους νικητές! Ιδού, λοιπόν, όλες οι λεπτομέρειες από την τελετή... λήξης του διαγωνισμού μας που πέρασε πια -από όλες τις απόψεις- στην ιστορία!



Ε, όχι και πρώτη η Xena! Θα το σκίσω το ρημάδι το "PC Master"!

Στο σημείο αυτό ας υπενθυμίσουμε τα τελικά αποτελέσματα του "Web Master 2000":

BEST PERSONAL PAGE

Μεγάλος νικητής:

- **http://www.xenagreece.com (πρώην http://www.edu.biology.uch.gr/bio781/index.html)**, Χρήστος Τσίρκας, Ηράκλειο Κρήτης, με 282 βαθμούς.

Οι επιλαχόντες μέχρι την 3η θέση:

- **http://lesvos.hypermart.net**, Δημήτρης Μπανής, Μυτιλήνη - Κατέλαβε την 3η θέση με 251 βαθμούς.
- **http://www.citycom.gr/electronics/**, Μιχάλης Παπαδημητρίου, Θεσσαλονίκη - Κατέλαβε τη 2η θέση με 256 βαθμούς.

BEST GAMES PAGE

Μεγάλος νικητής:

- **http://www.grquake.f2s.com/**, Παναγιώτης Αποστολόπουλος, Ζωγράφου, με 245 βαθμούς.

Οι επιλαχόντες μέχρι την 3η θέση:

- **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes /racinggames/index.htm**, Νικόλας Σωτηριάδης, Δράμα - Κατέλαβε την 3η θέση με 236 βαθμούς.
- **http://nbkteam.net-games.com/**, Κωνσταντίνος Χρυσοβιτσιώτης, Καλλιθέα - Κατέλαβε την 3η θέση με 236 βαθμούς.
- **http://users.hol.gr/˜carpes/starcraft/index.htm**, Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές - Κατέλαβε τη 2η θέση με 239 βαθμούς.

Ο ΧΟΡΗΓΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΣ

Το "PC Master" θα ήθελε να ευχαριστήσει μέσα από τις σελίδες του τον γνωστό provider CompuLink Network, η χορηγία του οποίου υπήρξε καθοριστικής σημασίας για την επιτυχία του μεγάλου μας διαγωνισμού (εμ, 1.500.000 δρχ. ήταν αυτές!). Ελπίζουμε ο "Web Master 2000" να λειτουργήσει... ανταποδοτικά, προσφέροντας στην ελληνική αγορά πληθώρα νέων designers, με ικανότητες, όρεξη για δημιουργία και διάθεση επαγγελματικής αξιοποίησης του ταλέντου τους. Να είστε σίγουροι πως τόσο το περιοδικό μας όσο και η CompuLink θα είναι δίπλα τους!

TER 2000


Οι νικητές του διαγωνισμού με τον εκπρόσωπο της Compulink Πάνο Θεοδωρόπουλο.

λειά μας και να τη δούμε σοβαρότερα. Δεν έχω το παραμικρό παράπονο από τη διεξαγωγή του, καθώς η όλη προσπάθεια υπήρξε στο σύνολό της ιδιαίτερα αξιόλογη από κάθε πλευρά. Στον τομέα των αθλητικών σελίδων δεν υπήρξε ανταγωνισμός, ωστόσο η δική μου σελίδα πραγματικά... άλλαξε όψη εξαιτίας του 'Web Master 2000'! Οταν την πρωτοξεκίνησα, πέρυσι τον Ιανουάριο, βρισκόταν ακόμα στα σπάργανα, όντας σε πρωτόλεια, απλοϊκή μορφή. Εξαιτίας του διαγωνισμού, όμως, επιτάχυνα τον καλλωπισμό και τον εμπλουτισμό της, και έτσι προέκυψε το τελικό αποτέλεσμα που όλοι είδατε. Εύχομαι να ξαναδούμε σύντομα παρόμοιους διαγωνισμούς από το 'PC Master' για την ανάδειξη των δημιουργικών προσπαθειών των νέων designers και... τη δόξα του Παναθηναϊκού!"

Η ΑΠΟΝΟΜΗ!

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

BEST SPORTS PAGE

http://vazelopage.virtualave.net/, Ηλίας Τσουκάλης, Αγία Παρασκευή, με 280 βαθμούς.

Δεν απονεμήθηκαν έπαινοι λόγω μικρού αριθμού συμμετοχών στη συγκεκριμένη κατηγορία.

ΟΙ ΔΗΛΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΝΙΚΗΤΩΝ

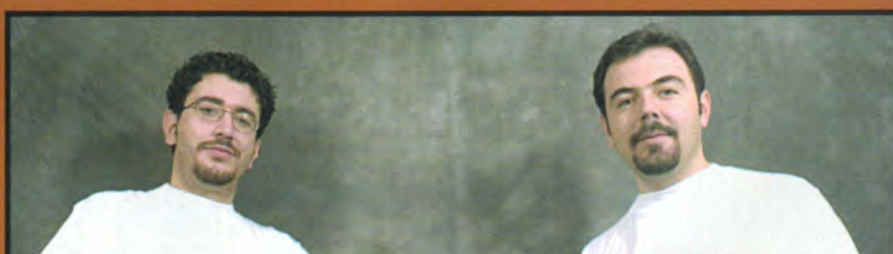
Στην εκδήλωση παρέστησαν δύο από τους μεγάλους νικητές, ο Παναγιώτης Αποστολόπουλος (Best Games Page) και ο Ηλίας Τσουκάλης (Best Sports Page), οι οποίοι έκαναν τις ακόλουθες δηλώσεις για τη μεγάλη επιτυχία τους:

Παναγιώτης Αποστολόπουλος: *"Ευχαριστώ θερμά το 'PC Master' για τη βράβευσή μου, αλλά πάνω απ' όλα για την ευκαιρία που μας έδωσε να δείξουμε -και, γιατί όχι, να αναδείξουμε- τη δουλειά μας στο Web design. Ηταν πραγματικά κάτι πρωτοποριακό για τα ελληνικά δεδομένα. Φυσικά, κέρδισε ο καλύτερος! Από τη διοργάνωση του διαγωνισμού έμεινα πολύ ικανοποιημένος, ωστόσο σε μελλοντικές παρόμοιες προσπάθειες θα ήθελα περισσότερη ενημέρωση και συχνότερα μηνύματα από τους διοργανωτές στο on-line forum. Στους επίδοξους Web designers θα ήθελα να συστήσω τα εξής: μην απογοητεύεστε, παιδιά, αν στην αρχή συναντήσετε δυσκολίες ή κάτι δεν σας 'βγαίνει' όπως το θέλετε. Συνεχίστε και... δεν θα το μετανιώσετε!*

Ηλίας Τσουκάλης: *"Ευχαριστώ το 'PC Master' για το διαγωνισμό. Ηταν κάτι απαραίτητο που λειτούργησε και ως κίνητρο για εμάς, προκειμένου να βελτιώσουμε τη δου-*

ΑΝΤΙΟ "WEB MASTER"...

Κάπου εδώ ολοκληρώνεται η κάλυψη από το "PC Master" του μεγάλου διαγωνισμού "Web Master 2000", που κράτησε το ενδιαφέρον σας για έναν ολόκληρο χρόνο! Καθόλου μικρό διάστημα, έτσι δεν είναι; Από εμάς θερμά συγχαρητήρια στους νικητές και ένα "μπράβο" μέσα από την καρδιά μας σε όλους τους συμμετέχοντες. Up the pages! PC



Τα γνωστά μοντέλα Ηλίας Καφούρος και Στάθης Λαμπρόπουλος φορούν τα αναμνηστικά μπλουζάκια των Web masters!

SCRATCH IT!
Ο διαγωνισμός του GameWeb

Ο μεγάλος διαγωνισμός που διοργάνωσε το GameWeb ξεκίνησε την Παρασκευή 15 Δεκεμβρίου με προοπτική να διαρκέσει έναν ολόκληρο μήνα. Ηταν τόσο μεγάλη όμως η συμμετοχή και η ανταπόκριση του κοινού, ώστε τα δώρα εξαντλήθηκαν μέσα σε μόλις 15 ημέρες. Ετσι, ο διαγωνισμός έκλεισε, τελικά, την Τρίτη 2 Ιανουαρίου. Μη στενοχωριέστε όμως, αφού όπως μας έχουν (και σας έχουν) υποσχεθεί οι υπεύθυνοι του GameWeb, κάθε μήνα θα υπάρχει ένας νέος πρωτότυπος διαγωνισμός, που θα χαρίζει πολλά πλούσια δώρα, όπως συνέβη και με τον προηγούμενο. Για όσους δεν συμμετείχαν στο διαγωνισμό, ας πούμε λίγα λόγια γι' αυτόν. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Ο διαγωνισμός ονομαζόταν "Scratch It" και διοργανώθηκε από το GameWeb με την οικονομική χορηγία της γνωστής σας σοκολάτας BREAK της ΙΟΝ και την υποστήριξη του "PC Master". Καθένας που ήθελε να συμμετάσχει, έπρεπε πρώτα να περάσει από μια σύντομη διαδικασία registration, ώστε να πάρει ένα username και ένα password για να μπορεί να μπαίνει στη σελίδα του διαγωνισμού.

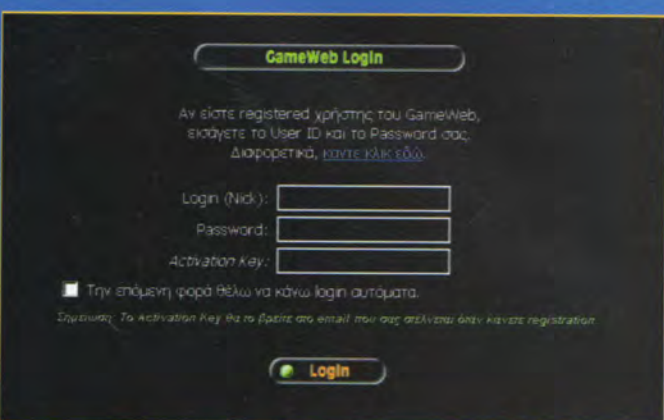
Κάθε φορά που κάποιος συμμετείχε στο διαγωνισμό, έβλεπε στην οθόνη του υπολογιστή του μια μικρή επιφάνεια "καλυμμένη". Κουνώντας το δείκτη του ποντικιού του επάνω της, αποκάλυπτε σιγά σιγά αυτό που κρυβόταν από κάτω, εξ ου και η ονομασία "Scratch It". Ο καθένας μπορούσε να δοκιμάσει την τύχη του το πολύ μέχρι πέντε φορές κάθε ημέρα. Αυτό έγινε, βέβαια, για να δοθούν ίσες ευκαιρίες σε όλους, αλλιώς να είστε σίγουροι ότι αρκετοί θα ήταν αυτοί που θα έμπαιναν από το πρωί και θα δοκίμαζαν να κερδίσουν έως την επόμενη ημέρα το πρωί!!! Ανεξάρτητα από το αν κάποιος κέρδιζε ή όχι ένα δώρο κάποια ημέρα, είχε το δικαίωμα να ξαναδοκιμάσει την τύχη του και τις επόμενες ημέρες.

Σε αυτές τις δύο εβδομάδες που πραγματοποιήθηκε ο διαγωνισμός πάρα πολλοί (συνολικά 71) ήταν εκείνοι που κέρδισαν με αυτόν τον τρόπο πλούσια δώρα, όπως μπορείτε και μόνοι σας να δείτε στην αντίστοιχη σελίδα στο GameWeb, όπου ανακοινώνονται επίσημα τα αποτελέσματα του διαγωνισμού (http://www.gameweb.gr/default.asp?Show=CompetitionWinners). Οσοι, λοιπόν, δεν συμμετείχατε, απλώς χάσατε... Πώς σας φάνηκε ο διαγωνισμός; Απλός δεν ήταν;

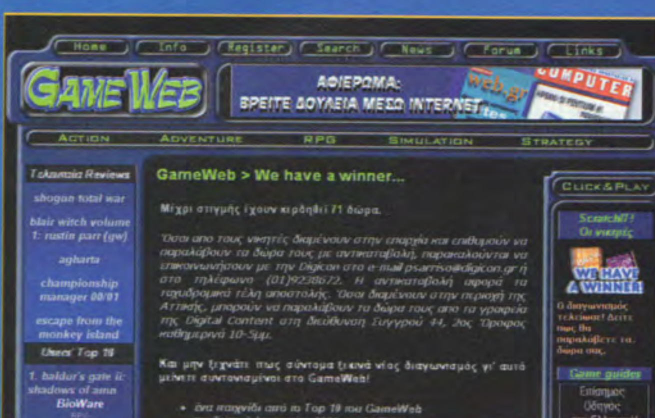
Η ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

Οχι μόνο ήταν απλός, αλλά ήταν και πολύ εθιστικός. Χιλιάδες ήταν αυτοί που έπαιξαν, ενώ, όπως μας ενημέρωσαν οι υπεύθυνοι της Digicon, από τα στοιχεία που συγκέντρωσαν για τους διαγωνιζομένους βγαίνει πολύ εύκολα το συμπέρασμα ότι οι συμμετέχοντες δεν προέρχονταν μόνο από αυτούς που επισκέπτονται καθημερινά το site, αλλά από ένα ευρύτερο κομμάτι των Ελλήνων χρηστών του Internet. Νέοι και γέροι, άντρες και γυναίκες από όλα τα μέρη της Ελλάδας, έσπευσαν να πάρουν μέρος και διεκδίκησαν τα πλούσια δώρα. Μάλιστα μας περιέγραψαν και ένα αστείο συμβάν. Τη στιγμή που ένας υπεύθυνος του GameWeb έπαιρνε τηλέφωνο έναν δημοσιογράφο για να τον ενημερώσει για το διαγωνισμό, ο δημοσιογράφος τού είπε ότι όχι μόνο το ήξερε, αλλά ότι εκείνη τη στιγμή δοκίμαζε την τύχη του κουνώντας απελπισμένα το ποντίκι του!

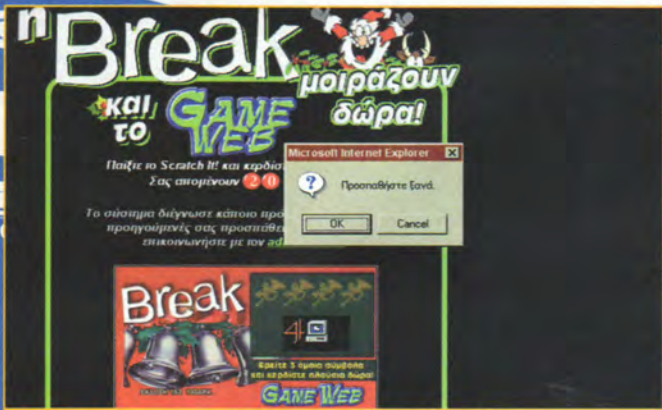
Μεγάλη ήταν η συμμετοχή του ωραίου φύλου στο διαγωνισμό. Αν και θα πούμε περισσότερα για τα δώρα στη συνέχεια, να σας αναφέρουμε ότι το πρώτο δώρο του διαγωνισμού κατέληξε όχι σε νικητή, αλλά σε νικήτρια! Μια και είμαι ένας από αυτούς που υποστηρίζω ένθερμα τη διάδοση των υπολογιστών στις γυναίκες, χάρηκα πολύ όταν έμαθα ότι ήταν τόσο μεγάλη η συμμετοχή τους στο διαγωνισμό.



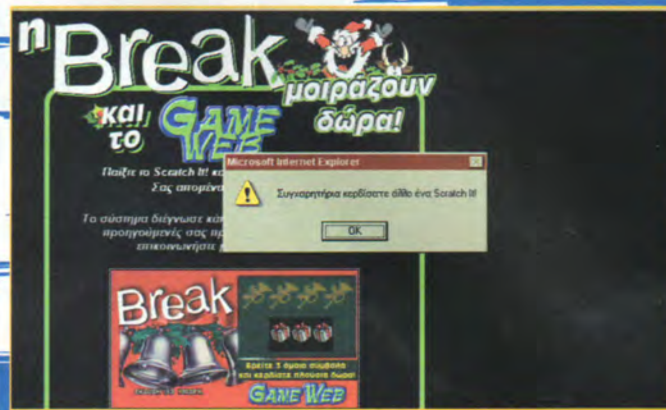
Μετά το απαραίτητο registration είστε έτοιμοι να κάνετε login στη σελίδα του διαγωνισμού.



Στη σελίδα με τα αποτελέσματα του διαγωνισμού θα δείτε ποιοι κέρδισαν τα πλούσια δώρα.



Μάλλον ήσαστε άτυχοι αυτή τη φορά. Ξαναπροσπαθήστε...



Η τύχη σάς χαμογέλασε... Κερδίσατε άλλο ένα Scratch It!

Πολύ μεγάλη επιτυχία σημείωσε ο διαγωνισμός του GameWeb "Scratch It"! Οσοι δεν πήρατε μέρος απλώς χάσατε! Πάρα πολλά ήταν τα δώρα που περίμεναν τους τυχερούς, οι οποίοι ίσως να μην κέρδισαν το φλουρί της πρωτοχρονιάτικης πίτας, αλλά σίγουρα έμειναν ικανοποιημένοι από τα δώρα που κέρδισαν στο GameWeb.

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

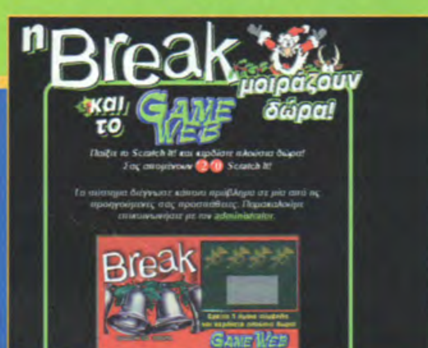
Ενα στοιχείο επίσης που έδωσε μεγάλη χαρά στους διοργανωτές του διαγωνισμού ήταν ότι αρκετοί από τους νικητές ζουν σε περιοχές εκτός Αθήνας. Αναφέρουμε ενδεικτικά ότι υπήρχαν νικητές από τη Βέροια, τον Πόρο, τη Δράμα, τα Χανιά, τα Ιωάννινα και πάρα πολλές άλλες επαρχιακές πόλεις. Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα, και το Internet είναι εδώ για να μας το αποδείξει με τον καλύτερο τρόπο.

ΤΑ ΔΩΡΑ

Ας πούμε τώρα λίγα λόγια για τα βραβεία. Οπως σας είπαμε, πολλά και πλούσια δώρα κέρδισαν μέσα στις γιορτές κάποιοι τυχεροί... Το πρώτο δώρο ήταν, βέβαια, ένα πακέτο με 12 σοκολάτες BREAK της ION, που ήταν και ο οικονομικός χορηγός του διαγωνισμού. Το χάψατε; Καλά, δεν το πιστεύω!!! Πλάκα σας έκανα! Υπήρχαν, βέβαια, αρκετά πακέτα με 12 σοκολάτες BREAK για δώρο, αλλά δεν ήταν αυτό το πρώτο δώρο του διαγωνισμού.

Το πρώτο δώρο ήταν, λοιπόν, ένας υπολογιστής με επεξεργαστή Intel Pentium III 650MHz, πλήρως εξοπλισμένος, τον οποίο κέρδισε -όπως σας ανέφερα προηγουμένως- μια νέα κοπέλα, η Τίνα Φαναριώτη από την Αθήνα. Τα επόμενα μεγάλα δώρα περιελάμβαναν δύο ασύρματες επιφάνειες ηλεκτρονικής σχεδίασης (Tablets) μαζί με ασύρματο ποντίκι, που κέρδισαν οι Παρασκευάς Μπουρδούβαλης από την Πάλαιρο Αιτωλοακαρνανίας και ο Ιωάννης Καπούλας (αγνώστου κατοικίας!!!). Στα υπόλοιπα δώρα συγκαταλέγονταν μεταξύ των άλλων και πολλά προγράμματα, παιχνίδια, συνδρομές για το περιοδικό "PC Master" και για το γνωστό σας online RPG "The 4th Coming".

Πολλά από τα παιχνίδια που δόθηκαν ως



Η σελίδα του διαγωνισμού. Τι λέτε να κρύβεται από κάτω;

δώρο ήταν από το User's Top Ten, την ιστοσελίδα δηλαδή του GameWeb, η οποία διαμορφώνεται σύμφωνα με τις ψήφους σας για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Εσείς διαμορφώνετε αυτό το Top Ten, οπότε αν θέλετε συγκεκριμένα παιχνίδια να είναι δώρα στους επόμενους διαγωνισμούς του GameWeb, μην παραλείπετε να ψηφίζετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι!

ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Οι υπεύθυνοι του GameWeb έχουν υποσχεθεί ότι κάθε μήνα θα πραγματοποιείται ένας νέος διαγωνισμός, ώστε όλοι οι φίλοι του site να μείνουν ευχαριστημένοι. Παρ' όλο που έχουμε μάθει κάποια πράγματα για τους μελλοντικούς διαγωνισμούς, οι υπεύθυνοι του GameWeb μας απειλούν με φοβερά μαρτύρια αν τυχόν σας αποκαλύψουμε οτιδήποτε! Θα προσπαθήσουμε, βέβαια, να τους παραπλανήσουμε, και ίσως σε κάποια μελλοντική μικρή ειδησούλα στο αγαπημένο σας περιοδικό να περιέχεται κάποια ένδειξη, οπότε μείνετε συντονισμένοι. Αυτό που μπορούμε να σας πούμε χωρίς να κινδυνεύει η σωματική μας ακεραιότητα είναι ότι όλοι οι διαγωνισμοί θα κρύβουν πολλές εκπλήξεις, ενώ τα δώρα σε ορισμένες περιπτώσεις θα είναι αρκετά... μεγάλα (με όλη τη σημασία της λέξης!!!).

Αν και διακινδυνεύω το κορμί μου, ο επόμενος διαγωνισμός θα έχει σχέση με τον γνωστό άγιο όλων των ερωτευμένων, που εορτάζει αυτόν το μήνα, οπότε μην ξεχνάτε να ρίχνετε καθημερινά μια ματιά για περισσότερες πληροφορίες στις σελίδες του GameWeb. Πάντως, όπως μας διαβεβαίωσαν, και στους επόμενους διαγωνισμούς θα γίνει προσπάθεια ώστε όλοι να μπορούν να συμμετέχουν απρόσκοπτα και θα δίνονται σε όλους πολλές ευκαιρίες για να κερδίσουν κάποιο από τα δώρα.

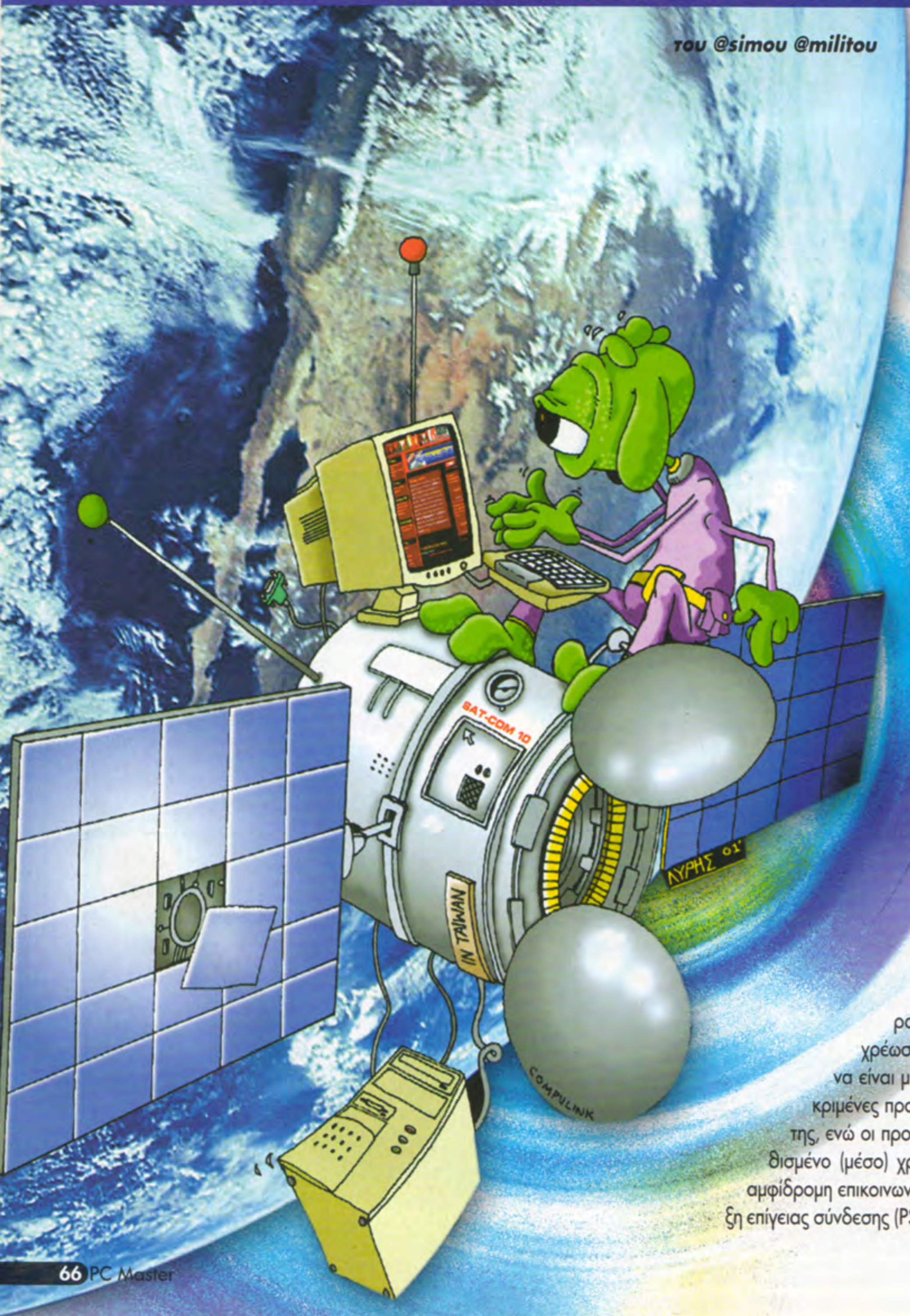
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτά συνέβησαν, λοιπόν, στον πρώτο διαγωνισμό που διοργάνωσε το "αδελφό" site GameWeb. Μείνετε συντονισμένοι, θα ακολουθήσουν κι άλλοι, οπότε έχετε βάσιμες ελπίδες να είστε ένας από τους μελλοντικούς νικητές. Καλή σας τύχη!!! PC

ΟΥΡΑΝΟΚΑΤΕΒΑΤΟ Internet

Δορυφορικό... Downloading!

του @simou @militou



Κοντεύει μισός αιώνας από τότε που η ιδέα του δορυφόρου γεννήθηκε στο μυαλό του Arthur Clarke, του μεγάλου αυτού συγγραφέα και οραματιστή. Στην αρχή χρησιμοποιούνταν για στρατιωτικούς σκοπούς, στη συνέχεια μετατράπηκαν σε επιστημονικά εργαστήρια και τα τελευταία χρόνια πήραν τη μορφή εμπορικών μαγαζιών.

Σήμερα οι δορυφόροι στον γήινο ουρανό είναι τόσοι πολλοί, που οι αστρονόμοι απαιτούν ένα τμήμα του να μείνει ελεύθερο για να μπορούν να κάνουν τις παρατηρήσεις τους στο διάστημα. Οι βασικές εμπορικές εφαρμογές που σχετίζονται με τις τηλεπικοινωνίες και το Internet δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν από τον κατάλογο, αφού η δορυφορική σύνδεση (Internet via satellite) υπόσχεται τρομερές ταχύτητες, παρακολούθηση των ελεύθερων ραδιοτηλεοπτικών προγραμμάτων, φθηνότερη χρέωση και λαγούς με πετραχήλια. Ομως, δεν παύει να είναι μια πλατφόρμα σχετικά καινούρια και με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που έχει τα θετικά και τα αρνητικά της, ενώ οι προσφερόμενες υπηρεσίες δεν είναι για τον συνηθισμένο (μέσο) χρήστη. Το βασικότερο μειονέκτημα είναι η μη αμφίδρομη επικοινωνία, γεγονός που καθιστά απαραίτητη την ύπαρξη επίγειας σύνδεσης (PSTN ή ISDN). Μέσω αυτής κάνουμε το Web surf-

ing και μόλις βρούμε κάτι για download στον σκληρό μας δίσκο, αναλαμβάνει ο κατάλληλος proxy (ο server της εταιρείας) να το στείλει στο δορυφόρο κι απ' εκεί στο computer μας. Με άλλα λόγια, το δορυφορικό Internet είναι κατάλληλο μόνο για downloading, άρα τα net meeting και on-line gaming πρέπει να τα ξεχάσετε. Ακόμα και το "σερφάρισμα" θα είναι εκνευριστικά αργό. Αν θέλετε, πάντως, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στις διευθύνσεις: http://www.axiom.gr/, http://www.e-sat.gr./esat.html, http://www.technisat.de, http://www.infomatic.gr/greek/main .htm. Καλές οι διαφημίσεις, καλή και η ενημέρωση, αλλά ακόμα καλύτερη η αλήθεια. Την πραγματικότητα θα τη μάθετε από τους ίδιους τους χρήστες (τους παθόντες) στα διάφορα fora που λειτουργούν στο Διαδίκτυο. Εκεί θα βρείτε λεπτομέρειες για όλα τα είδη των συνδέσεων, για τις διαφορές στις κάρτες, ποιος provider σάς ταιριάζει και όλα τα σχετικά. Μερικά από τα καλύτερα fora είναι τα εξής: http://www.delphi.com/isdn/start (με διαφορά το πληρέστερο και πιο οργανωμένο), http://www.vr-zone.com/cgi-bin/forum/, http://www.avforum.gr/topics.php3 και http://pub16.ezboard.com/fdvbdvbinternetenglish. Εκεί έμαθα κι εγώ για τις άγνωστες πτυχές και τις κρυφές αδυναμίες του αντικειμένου και πήρα την πρώτη κρυάδα.

LEVEL_1 #MAKE THE BASE

Βασικά υπάρχει το δίκτυο της EOL (Europe On Line) και οι διάφοροι μεταπωλητές των υπηρεσιών της στην Ελλάδα, αλλά αυτές τις μέρες (αρχές του 2001) ετοιμάζονται να μπουν στο παιχνίδι ακόμη 3-4 καινούριοι παροχείς. Ενας μάλιστα απ' αυτούς, η Infomatic, διαφημίζει πως διαθέτει πλήρες πακέτο υπηρεσιών με 30.000 δρχ. Επίσης, έχουμε πληθώρα διαφημίσεων από τις αλυσίδες καταστημάτων "Πλαίσιο", "One-Way", "E-Motion" και "Γερμανός", που προσφέρουν απλές και ολοκληρωμένες λύσεις σε τιμές που ποικίλλουν (από 60.000 μέχρι 1.500.000 δρχ.). Ανεξάρτητα από το είδος της παροχής και την ποιότητα της κάρτας, υπάρχουν και κάποια άλλα τεχνικά στάνταρ που πρέπει να τηρούνται. Καταρχήν, χρειάζεται ένα δορυφορικό κάτοπτρο (συνήθως αλουμινένιο) με περιφέρεια που μπορεί να είναι από 60cm μέχρι 1,40m. Αυτό συγκεντρώνει το σήμα απ' το δορυφόρο και μέσω ενός ειδικού δέκτη το στέλνει στην κάρτα του PC ή στον επιτραπέζιο αποκωδικοποιητή. Ο δέκτης αυτός ονομάζεται LNB, λειτουργεί σε μία συγκεκριμένη συχνότητα και συλλαμβάνει το σήμα ενός και μόνο δορυφόρου. Στην κεραία όμως μπορούμε να τοποθετήσουμε και 3 και 4 LNB, αν θέλουμε να πιάνουμε το σήμα από περισσότερους δορυφόρους, και μέσω ενός διακόπτη (DiSEqC) οδηγούμε την επιλογή μας στην κάρτα και κατόπιν στην οθόνη μας. Μαζί με αυτά χρειαζόμαστε και μια βάση για το κάτοπτρο και τις ανάλογες βάσεις για τα LNB, μερικά μέτρα ομοαξονικό καλώδιο, τα αντίστοιχα βύσματα (mini-



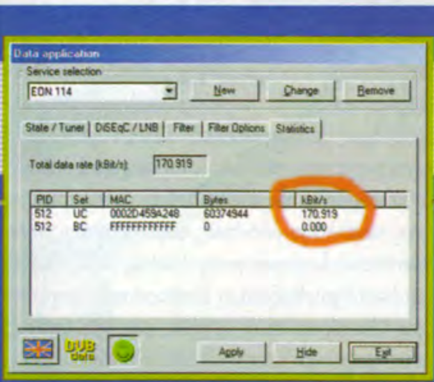
jacks) κι ένα καλωδιάκι που θα ενώνει το audio out της δορυφορικής κάρτας με την ψηφιακή είσοδο (ή έστω με το audio in) της κάρτας ήχου. Τα δορυφορικά κάτοπτρα στοιχίζουν από 10.000 μέχρι 40.000 δρχ. και τα LNB γύρω στις 8.000 δρχ. το καθένα. Στο δικό μου σύστημα εγκατέστησα αλουμινένιο κάτοπτρο 1,40m και 2 LNB (για τον Astra και τον Hotbird) και μαζί με τις βάσεις, το διακόπτη και τα καλώδια πλήρωσα 70.000 δρχ. Σχετικά με την αναγκαιότητα ενός τέτοιου κατόπτρου, οι γνώμες διίστανται: οι μισοί υποστηρίζουν πως πιάστηκα κορόιδο και οι άλλοι μισοί πως ήταν σωστή επιλογή. Ομως υπάρχουν τοποθεσίες (π.χ. στην Κρήτη) που απαιτούν ακόμα μεγαλύτερο πιάτο. Οσο για την κάρτα μου, είναι μία SkyStar 1 DVB, ενώ ο παροχέας είναι η θεσσαλονικιώτικη εταιρεία Axiom, που χρεώνει 52.000 δρχ. ετήσια συνδρομή.

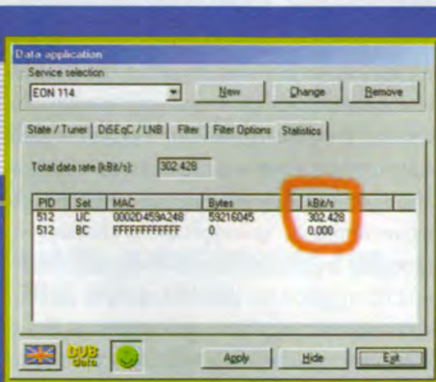
Προτού προχωρήσω στα αποτελέσματα και την κριτική της δικής μου κατασκευής, θα παρουσιάσω τις εναλλακτικές λύσεις που υπάρχουν στην "πιάτσα". Οι δορυφορικές υπηρεσίες μπορεί να είναι καινούριο είδος στην Ελλάδα, στην Ευρώπη όμως κοντεύουν να κλείσουν πενταετία. Στην αρχή προσέφεραν τηλεοπτικά προγράμματα και τηλεφωνικές υπηρεσίες, ενώ σχετικά πρόσφατα μας ήρθε ...ουρανοκατέβατο και το Internet. Από τις εταιρείες που δραστηριοποιούνται στη χώρα μας ξεχωρίζει η e-Sat, η οποία έχει αναπτύξει δική της πλατφόρμα και συνδέεται (μέσω Ολλανδίας) με τον δορυφόρο Eutelsat, παρέχοντας ταχύτητα (εγγυημένη) 300 με 400Kbps με ετήσια συνδρομή 90.000 δρχ. Μία άλλη εταιρεία, η MediaSat (θυγατρική της Axiom), παρέχει συνδέσεις με το δίκτυο της EOL (δορυφόρος Astra) με ετήσια συνδρομή 52.000 δρχ. Η Sat-Elite συνδέεται επίσης με την EOL και προσφέρει δική της κάρτα (την Techno Trend), ενώ το κόστος της συνδρομής φτάνει τις 72.000 δρχ. Υπάρχει ακόμα η SM Data, που συνδέεται με τον Europestar και προσφέρει εγγυημένα 400Kbps, με δωδεκάμηνη συνδρομή στην τιμή των 126.000 δρχ.

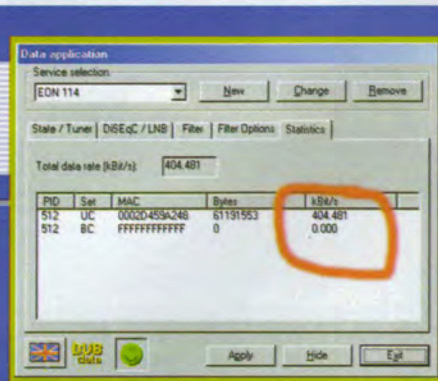
Οι προαναφερόμενες τιμές δεν είναι οι μοναδικές, καθώς σχεδόν όλες οι εταιρείες έχουν και πιο ακριβά πακέτα (π.χ. μόνιμες γραμμές ή leased lines) με αντίστοιχες χρεώσεις. Σημειώνεται ότι η Infomatic διαφημίζει δορυφορικό Internet με 30.000 δρχ., ακόμα όμως δεν έχει τεθεί σε λειτουργία η σχετική υπηρεσία για να δούμε τι προσφέρει και πώς λειτουργεί.

LEVEL_2 #LOAD THE UNITS

Οπως προανέφερα, οι διαφημίσεις λένε πάντα μισές αλήθειες. Ετσι, δεν είναι καθόλου







Κατά τη διάρκεια του downloading η συνηθισμένη ταχύτητα είναι μεταξύ 150-300KB/s, αλλά μπορεί να φτάσει και τα 400KB/s.

ΟΥΡΑΝΟΚΑΤΕΒΑΤΟ Internet

εύκολο να έχεις προσωπική άποψη για τα προϊόντα και τις υπηρεσίες, πόσο μάλλον όταν αυτές ανήκουν στις τεχνολογίες αιχμής, όπως είναι τα computers και οι δορυφορικές παροχές. Σε ό,τι αφορά τα PCs (και όχι γενικά τα computers) είχα αρκετές γνώσεις και πλήρη έλεγχο στο μηχάνημά μου, γι' αυτό προτίμησα να ασχοληθώ μόνος μου με τις τοποθετήσεις και τις ρυθμίσεις, καθώς για όλους εμάς τους power users το δορυφορικό Internet δεν είναι παρά ακόμη μία PCI κάρτα (συν μία κεραία). Ετσι, οφείλουμε να ξέρουμε μερικά πράγματα για το είδος της κάρτας αυτής και τι ακριβώς (και πώς το) κάνει. Δηλαδή, τι γυρεύει μία SkyStar 1 DVB ανάμεσα στη SoundBlaster Live, τη Voodoo II και στο Diamond Supra και γιατί καταλαμβάνει μια (πολύτιμη) θύρα PCI στο κομπιούτερ μας; Η SkyStar 1 DVB μπορεί να φέρνει στην οθόνη μας δορυφορικά τηλεοπτικά κανάλια και διαδικτυακά δεδομένα (κοινώς bytes). Για να εγκατασταθεί σωστά, πρέπει να προστεθεί άλλος ένας Network Adapter (ο επονομαζόμενος Virtual DVB/IF Network Adapter), τον οποίο εγκαθιστά αυτόματα το πρόγραμμα εγκατάστασης της κάρτας (αν και μερικές φορές κάτι στραβώνει, όπως στη δική μου περίπτωση, και αυτή η αυτόματη εγκατάσταση μπορεί να καταντήσει σκέτο μαρτύριο). Στο συνοδευτικό CD, εκτός από τους drivers υπάρχουν και μερικά άλλα βοηθητικά προγράμματα, τα οποία θα σας συμβούλευα να αγνοήσετε (τουλάχιστον σε πρώτη φάση), διότι πιο πολύ θα σας μπερδέψουν παρά θα σας βοηθήσουν. Επίσης οι drivers (v1.11 ή v1.22)



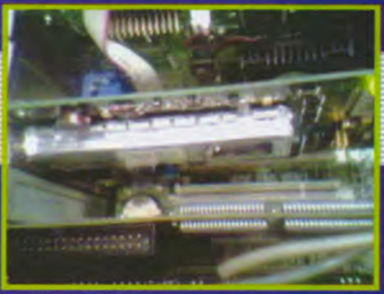
είναι αρκετά παλιοί και δεν συνεργάζονται σωστά με τα WinME, άρα πρέπει να κατεβάσετε από το Διαδίκτυο (http://www.technisat.de) τους καινούριους (v1.23). Μόλις τοποθετηθούν οι drivers και ο virtual adapter, ολοκληρώνεται ουσιαστικά η εγκατάσταση της κάρτας. Ωστόσο, είναι απαραίτητη η σωστή ρύθμιση του software προγράμματος που συνοδεύει (και εγκαθίσταται μαζί με) τους drivers. Στο φάκελο της κάρτας (Start/Programs/Technisat-TV SkyStar 1 DVB) υπάρχουν τα shortcuts από τις δύο βασικές εφαρμογές, τις "DVB Data Services" και "DVB TV & Radio". Η πρώτη αφορά στη γενική ρύθμιση της κάρτας (συχνότητες, πόλωση, φίλτρα, LNB κ.λπ.), όπου μια λανθασμένη τιμή είναι αρκετή για να βγάλει όλο το σύστημα off, ενώ η δεύτερη εφαρμογή ρυθμίζει δευτερεύοντες συντελεστές για την επιλογή και την καλύτερη λήψη των τηλεοπτικών και ραδιοφωνικών σημάτων-σταθμών. Επιλέγοντας από το μενού τον Program list editor και μετά την αυτόματη σάρωση (AutoScan), θα εμφανιστεί μια μεγάλη λίστα από δορυφορικά κανάλια (τα περισσότερα έχουν μπροστά τους το σύμβολο #), των οποίων δεν είναι δυνατή η λήψη επειδή κάνουν κωδικοποιημένη εκπομπή (μεταξύ των οποίων και το Nova). Βέβαια, υπάρχουν πολλά κανάλια που εκπέμπουν ελεύθερα, κάτι που λίγους αφήνει ασυγκίνητους, ενώ πάντα υπάρχει η δυνατότητα να "συλληφθούν" οι κλειδωμένες εκπομπές (ας είναι καλά οι κλειδαράδες - hackers). Για τη χρήση του Internet και για το κατέβασμα αρχείων συνιστάται η χρήση κάποιου download manager (με τον Mass Down-loader να ξεχωρίζει), τον οποίο απλώς ρυθμίζουμε κατάλληλα για χρήση του HTTP Proxy της Axiom - EON (διεύθυνση 194.177. 32.44 και port 8080) και συμπληρώνουμε το user name και το password.

LEVEL_3 #RETREAT

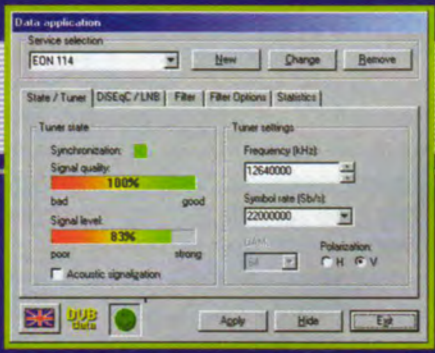
Πίσω από το σλόγκαν-βιτρίνα ("ταχύτατες συνδέσεις με τη χαμηλότερη χρέωση"), το δορυφορικό Internet που προσφέρει η Axiom κρύβει έντεχνα τα μειονεκτήματά του. Πρώτο μειονέκτημά του είναι η αδυναμία κατεβάσματος από FTP διευθύνσεις, οι οποίες μπορεί να είναι λιγότερες από τις HTTP, αλλά είναι ήδη αρκετές και συνεχώς αυξάνονται στο Διαδίκτυο. Επίσης, δεν λειτουργεί το προγραμματισμένο downloading, σύμφωνα με το οποίο μπορείς να μεταφέρεις ένα αρχείο στον server της εταιρείας και απ' εκεί να ρυθμίσεις να το κατεβάσεις στον σκληρό σου δίσκο κάποια μελλοντική στιγμή υπό καλύτερες συνθήκες. Επειτα είναι η αλόγιστη διαχείριση του bandwidth, καθώς μέρα με τη μέρα αυξάνουν τόσο οι απλοί συνδρομητές όσο και οι μισθωμένες γραμμές. Ετσι, δημιουργούνται απίστευτα φαινόμενα, από την ελαχιστοποίηση της ταχύτητας και το νέκρωμα της γραμμής μέχρι τη διακοπή του downloading (σε ένα ταπεινό αρχείο 5-10MB) και την εμφάνιση μηνύματος ότι το κατέβασμα θα ολοκληρωθεί μετά από 12-48 ώρες! Μόλις χθες το βράδυ προσπάθησα να κατεβάσω κάτι patches και για 3-4 ώρες ο Mass Downloader μου έβγαζε συνεχώς το μήνυμα "Not Completed", μέχρι που αγανάκτησα και τα παράτησα. Το χειρότερο μειονέκτημα όμως είναι ο κρυφός περιορισμός που πρόσφατα έχει θέσει η EON, σύμφωνα με τον οποίο δεν έχεις το δικαίωμα να κατεβάζεις περισσότερα από 700MB το μήνα, ενώ κάθε επιπλέον Gigabyte χρεώνεται 60.000 δρχ.! Αυτός ο περιορισμός δεν αναφέρεται πουθενά (ούτε στο αρχικό συμβόλαιο που καλείται να αποδεχτεί ο user ούτε στο site της εταιρείας, αλλά ούτε και στις κριτικές των ειδικών περιοδικών), όμως ήδη οι πρώτοι συνδρομητές είδαν την πιστωτική κάρτα τους να χρεώνεται με επιπλέον ποσά, ανάλογα με τα παραπάνω MB ή GB που έχουν κατεβάσει στον σκληρό δίσκο τους. Μπορεί η δορυφορική επικοινωνία να μη χρησιμοποιεί τις ενσύρματες γραμμές (τηλεφωνική γραμμή = χρονοχρέωση), όμως το δορυφορικό Internet έχει ανάγκη από μια μόνιμη σύνδεση (συνήθως dial-up), κάτι που σημαίνει πως, τελικά, δεν καταφέρνει να μας απαλλάξει από τους φουσκωμένους τηλεφωνικούς λογαριασμούς (απλώς τους ξεφουσκώνει λίγο). Βέβαια, η διαφορά στην ταχύτητα του download είναι μεγάλη, αφού ακόμα και στις χειρότερες στιγμές του το δορυφορικό downloading υπερκαλύπτει τις ταχύτητες του ISDN, αλλά δεν είναι καθόλου σταθερή και κυμαίνεται από τα 10 μέχρι τα 400Kbps.



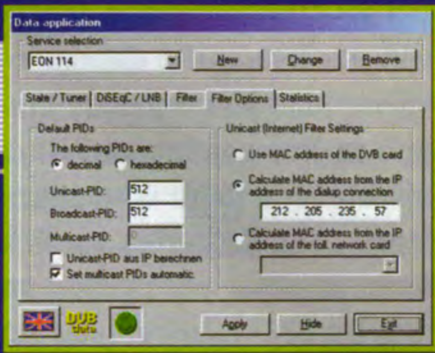
Στο πίσω μέρος του PC φαίνονται οι υποδοχές της κάρτας SkyStar 1 DVB. Το άσπρο καλώδιο είναι της κεραίας (Line In) και το μαύρο της εξόδου ήχου (Audio Out).



Η SkyStar 1 DVB τοποθετημένη σε PCI slot. Σε πρώτο πλάνο το tuner της κάρτας, μέσω του οποίου μπορούμε να γράφουμε τα τηλεοπτικά προγράμματα σε MPEG2 format.







Οι βασικές ρυθμίσεις για τη σωστή λειτουργία της κάρτας, με τις συντεταγμένες για το δίκτυο της Axiom (EOL).

LEVEL_4 #OPPONENT AWE

Για όσους κατεβάζουν πολλά αρχεία από το Internet (π.χ. warez), η δορυφορική σύνδεση είναι η καλύτερη επιλογή. Οσοι όμως έχουν περισσότερες απαιτήσεις από το Διαδίκτυο (net meeting, on-line gaming, chat), τότε το ISDN δείχνει να είναι προτιμότερη λύση. Το επερχόμενο DSL, που ήδη ξεκίνησε σε πιλοτική φάση από τον ΟΤΕ, δεν ξέρουμε ακόμα πώς θα προσφερθεί στη χώρα μας (με ή χωρίς transfer limit και με τι χρέωση). Οι πρώτες πληροφορίες μιλούν για ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line), ενώ οι μεγάλοι ISPs περιμένουν να σπάσει τα μούτρα του ο ΟΤΕ και μετά να ακολουθήσουν αυτοί. Ανεξάρτητα με το πώς θα διαμορφωθούν τα πακέτα DSL για την Ελλάδα, αυτό που πρέπει να ξέρουμε είναι πως το συγκεκριμένο πρότυπο μπορεί να αξιοποιήσει τις υπάρχουσες συνδέσεις ISDN, ενώ αντίθετα δεν μπορεί να λειτουργήσει μέσα από τις κοινές PSTN γραμμές. Δηλαδή όσοι έχουν ISDN θα είναι εύκολο να αναβαθμίσουν τη σύνδεσή τους σε ADSL, εγκαθιστώντας απλώς ένα splitter με μία είσοδο για τη γραμμή του ΟΤΕ και μία διπλή έξοδο για ένα τηλέφωνο κι ένα ADSL modem USB, που θα μεταφέρει στο PC δεδομένα με ταχύτητα 4-8Mbit/s (!). Ετσι, θα γίνουν πραγματικότητα υπηρεσίες, όπως η Web TV και το video on demand, με ποιότητα εικόνας εφάμιλλη του DVD. Για να καταφέρει κάτι τέτοιο χρησιμοποιεί ειδικά modems, που μετατρέπουν την ψηφιακή πληροφορία σε αναλογική μεγάλης ταχύτητας, διότι το ADSL χρησιμοποιεί πολύ υψηλές συχνότητες (της τάξης των 100.000Hz) και χρειάζεται αφόρτιστες γραμμές, δηλαδή κατευθείαν συνδέσεις χωρίς τη μεσολάβηση τηλεφωνικών κέντρων (στα οποία υπάρχουν φίλτρα που κόβουν τις συχνότητες). Κατασκευαστικά μπορούμε να πούμε πως είναι μια "always on" connection, όπου μεταξύ των δύο άκρων της γραμμής δεν πρέπει να μεσολαβεί απόσταση μεγαλύτερη των 8 χιλιομέτρων (6km για το ADSL), γεγονός που σημαίνει πως το DSL είναι ιδανικό για τα μεγάλα αστικά κέντρα, αλλά είναι σχεδόν αδύνατο να επεκταθεί στην επαρχία και στις απόμακρες πόλεις και χωριά. Ενα άλλο μειονέκτημα είναι η υψηλή τιμή των σχετικών προϊόντων (modems, routers κ.λπ.), που επιβαρύνουν αρκετά το αρχικό πακέτο εγκατάστασης και το κάνουν δυσπρόσιτο για οικιακή (ιδιωτική) χρήση. Οι σχετικές διαφημίσεις για ένα ζευγάρι modem + router στην τιμή - προσφορά τού 1.500.000



δρχ. εξηγούν το λόγο που οι περισσότεροι κατασκευαστές DSL προϊόντων απευθύνονται (target group) σε μικρές ή μεγάλες εταιρίες και σε επαγγελματικές εφαρμογές τηλε-εργασίας.

LEVEL_5 #SEARCHING FOR THE HOLY GRAIL

Η αναζήτηση όλο και ταχύτερων συνδέσεων και η αύξηση του bandwidth (εύρος ζώνης) είναι επιτακτικές ανάγκες για όλους τους δικτυωμένους χρήστες, είτε αυτοί είναι επαγγελματίες είτε χομπίστες και απλοί χρήστες. Στην Ελλάδα υπάρχουν 3+1 είδη συνδέσεων (PSTN, ISDN, SAT + ADSL), οι οποίες όμως δεν είναι οι μοναδικές, αφού κάθε τόσο ακούμε για καινούρια επικοινωνιακά πρότυπα που λανσάρονται και αγωνίζονται να επικρατήσουν. Στην Αμερική και στις ανεπτυγμένες ευρωπαϊκές χώρες είναι πολύ διαδεδομένα τα cable modems και αναπτύσσεται ραγδαία το δίκτυο οπτικών ινών (η λύση του μέλλοντος;). Παράλληλα γίνονται προσπάθειες για καλύτερη αξιοποίηση των υπαρχουσών γραμμών, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την πρόσφατη κατοχύρωση του πρότυπου V.92 (εξέλιξη του υπάρχοντος V.90 για τις PSTN γραμμές). Η υπόθεση του δορυφορικού Internet είναι στην Ελλάδα ακόμα στα πρώτα βήματά της. Με τις κατάλληλες διορθωτικές κινήσεις (π.χ. συμβατότητα με FTP και καλύτερη διαχείριση του bandwidth), η λειτουργικότητα και η αξιοπιστία του είδους μπορεί να βελτιωθούν ραγδαία και (από τη μια μέρα στην άλλη) το δορυφορικό Internet να κατακτήσει ευρύτερη αποδοχή και αναγνώριση. Μέχρι να γίνει αυτό, όμως, όσοι είναι κάτοχοι μιας ISDN σύνδεσης και σκέπτονται να την αναβαθμίσουν, αξίζει να επενδύσουν 50.000 δρχ. για τη Fritz USB Card της AVM (http://www.theisdnstore.com/products/isdn_passive_AVM_fritz_usb.htm), με τη χρήση της οποίας θα δουν την ISDN σύνδεσή τους να αξιοποιείται στο έπακρο και μέσα σε έναν χρόνο θα κάνουν απόσβεση των χρημάτων που έδωσαν. Με τέτοια εφόδια ο χρήστης θα μπορεί να περιμένει τις εξελίξεις, καθώς ο ΟΤΕ ετοιμάζεται να ρίξει στην αγορά το ADSL (ήδη δοκιμάζεται πιλοτικά στη Θεσσαλονίκη, στα Εξάρχεια και στο Μαρούσι), ένα είδος επίγειας σύνδεσης ακόμα πιο γρήγορης απ' ό,τι η ISDN. Εν τω μεταξύ θα ψάξω να βρω κι άλλες εταιρείες που προσφέρουν δορυφορικό Internet (εκτός της Axiom) και θα επανέλθω με ένα δεύτερο - συμπληρωματικό άρθρο. Η συμβουλή μου είναι να μη βιασθείτε και να περιμένετε λίγο ακόμα, γιατί τους επόμενους μήνες θα έχουμε εξελίξεις. I'll be back.

Αυτόν το μήνα συνεχίζουμε το μεγάλο αφιέρωμα στις δικτυακές κοινότητες που ξεκινήσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Τον Ιανουάριο παρουσιάσαμε κοινότητες εικονικών κόσμων καθώς και ολόκληρο το φάσμα των κυριότερων κοινοτήτων που αφορούν στα αγαπημένα μας video games: από on-line gaming κοινότητες μέχρι κοινότητες που ασχολούνται με τα επιτραπέζια παιχνίδια καρτών όπως τα Magic: The Gathering και Pokemon Trading Card Game. Στο δεύτερο μέρος του άρθρου αυτού θα παρουσιαστούν fora με ποικίλη θεματολογία, Internet Relay Chat Channels (IRC), Mailing Lists και Instant Messengers. Δέστε σφιχτά τη ζώνη σας, το ταξίδι στον κυβερνοχώρο ξεκινά...

INTERNET

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη



FORA

Λίγο έως πολύ όλοι όσοι σερφάρουμε στον κυβερνοχώρο έχουμε συναντήσει fora, ή με άλλες λέξεις ειδικά τμήματα μίας ιστοσελίδας, όπου οι χρήστες επικοινωνούν μεταξύ τους, ανταλλάσσουν απόψεις ή συνομιλούν on-line (εφόσον διαθέτουν γρήγορες συνδέσεις, γεγονός που θα το χαρακτηρίζαμε "ουτοπία" για τον ελλαδικό χώρο - προς το παρόν τουλάχιστον). Αρκετά sites τόσο στο εξωτερικό όσο και στο ελληνικό domain έχουν ως αντικείμενο το να φέρνουν κοντά μέσω του Διαδικτύου χρήστες από οποιοδήποτε μέρος της υφηλίου. Συνήθως αυτά τα fora συγκεντρώνουν επισκέπτες που έχουν κοινά ενδιαφέροντα. Την εποπτεία και τη συντήρηση των fora αναλαμβάνει ο δημιουργός τους που ονομάζεται webmaster. Συνήθως ο webmaster δεν συμμετέχει ενεργά στις συζητήσεις, αλλά ευθύνεται για το σχεδιασμό του τρόπου εμφάνισης των μηνυμάτων των χρηστών καθώς και για την οργάνωση των συζητήσεων. Ακόμα θα συναντήσουμε άτομα τα οποία παρακινούν τους χρήστες να ασχοληθούν με διάφορα θέματα, διοργανώνουν εκδηλώσεις ή ξεκινούν συζητήσεις (κατά το πρότυπο συμπεριφοράς των motivators που συναντήσαμε στις τρισδιάστατες εικονικές κοινότητες). Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε fora που σχετίζονται με τους Η/Υ και τα γραφικά ή γενικής θεματολογίας, όπως ο αθλητισμός και η μουσική.

Computer related fora

Τα fora που έχουν ως θεματολογία τους Η/Υ είναι από τα πιο διαδεδομένα στο χώρο. Σε αυτά τα fora μπορείτε να βρείτε απάντηση σε όλες τις απορίες σας σχετικά με τους Η/Υ, τα Windows (εκεί και αν έχετε απορίες!), το Internet ή τα περιφερειακά είτε από χρήστες που προσφέρονται να σας απαντήσουν είτε από ειδικευμένο προσωπικό που έχει αναλάβει την επίλυση των τυχόν αποριών σας. Τα fora που σχετίζονται με τους Η/Υ συνήθως χωρίζονται

σε υποκατηγορίες (Hardware, Software, Λειτουργικά κ.λπ.), για καθεμία από τις οποίες συστήνεται ξεχωριστό forum.

PC Master - GameWeb Forum

www.pcmaster.gr

www.gameweb.gr

Αν δεν παινέψεις το σπίτι σου... λέει μια λαϊκή παροιμία. Το site του "PC Master" διαθέτει forum για τους αναγνώστες και τους επισκέπτες του. Σε αυτό οι χρήστες μπορούν να θέσουν τις απορίες τους στους συντάκτες του περιοδικού σε ό,τι αφορά τόσο τη θεματολογία του περιοδικού όσο και ζητήματα γενικού ενδιαφέροντος. Στο forum του GameWeb, από την άλλη, η κουβέντα επικεντρώνεται -πού αλλού;- στα αγαπημένα μας παιχνίδια.

Amiga Forum

www.sympan.gr/amiga/forum

Η πάλαι ποτέ κραταιά κυρία των home computers διαθέτει ένα αρκετά "ζωντανό" forum για τους Ελληνες Amig-άδες. Σε αυτό το forum υπάρχουν έντονες συζητήσεις και προβληματισμοί για οτιδήποτε αφορά στην Amiga. Δημιουργός του Amiga Forum και webmaster είναι ο Σοφοκλής Μαγουλάς. Ο σχεδιασμός του είναι αρκετά απλός και δεν υπάρχει διαχωρισμός στη θεματολογία. Το σημαντικότερο, όμως, είναι πως αυτό το forum παρουσιάζει έντονη κίνηση. Νοσταλγοί της "χρυσής" εποχής των Home Computers, ενωθείτε!

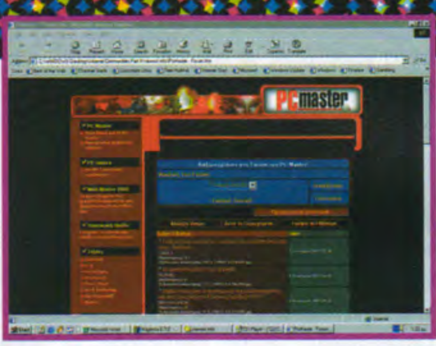
Lezlisoft

http://forum.lezlisoft.com/forum/index.shtml

γορίες fora όπου μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες και να ανταλλάξετε απόψεις με άλλους χρήστες. Σε αυτά περιλαμβάνονται fora που σχετίζονται με τα προϊόντα της Intel ή άλλα που έχουν ως θεματολογία τις γλώσσες προγραμματισμού, το Web programming, τα multimedia, games κ.λπ. Ο χρήστης μπορεί να γραφεί ως επίσημο μέλος ή απλώς να συμμετάσχει στις συζητήσεις ως guest. Επιπλέον, υπάρχει διαθέσιμη μία εύχρηστη search engine, όπου είναι δυνατή η αναζήτηση πληροφοριών που αναφέρονται σε κάποιο από τα fora. Στην αρχική σελίδα θα βρείτε ένα σχετικό banner που σας πληροφορεί για τον τρέχοντα αριθμό των επισκεπτών και μελών που βρίσκονται on-line στα fora. Τέλος, θα βρείτε χρήσιμα links προς δημοφιλή Web sites όπως το Wired και το Computing News.

Μέρος Β'

COMMUNITIES



PCMaster - GameWeb Forum



Amiga Forum



Lezlisoft

Επισκεφθείτε τα, καθώς παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον και αν μη τι άλλο θα σας διασκεδάσουν. Εκτός από τα fora, και οι δύο ιστοσελίδες, που έχουν δημιουργηθεί από την προγραμματιστική ομάδα της Digicon, μας προσφέρουν on-line ενημέρωση με όλα τα θέματα που αφορούν στους υπολογιστές και τα video games. Στην ιστοσελίδα του "PC Master" θα ενημερωθείτε για τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο των Η/Υ, ενώ στο GameWeb θα διαβάσετε πρώτοι reviews, previews και εντυπώσεις για τα καινούρια PC games, ενώ επιπλέον θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε παιχνίδια on-line (4th Coming Rulez!), καθώς και να κάνετε download τα τελευταία demos παιχνιδιών.

Αν επισκεφθείτε την κεντρική σελίδα αυτού του site θα βρείτε links που οδηγούν σε fora σχετικά με τους Η/Υ, τα γραφικά, το 3D animation, την ηλεκτρονική σελιδοποίηση κ.λπ. Οταν επισκεφθείτε κάποιο από αυτά, θα μπορέσετε να συνομιλήσετε με ειδήμονες στο χώρο των υπολογιστών απ' όλο τον κόσμο. Επιπλέον, τα fora που υπάγονται στο Lezlisoft διαθέτουν υπηρεσίες αποστολής newsletter, mailing lists, chatrooms κ.ά.

Computer Forums

http://www.computer-forums.com/

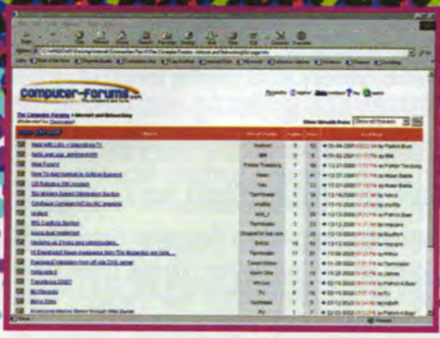
Στο Computer Forums θα συναντήσουμε fora σχετικά με τα Windows, το Linux, το MacOS, το BeOS κ.λπ. Ακόμα υπάρχουν έξι βασικές κατη-

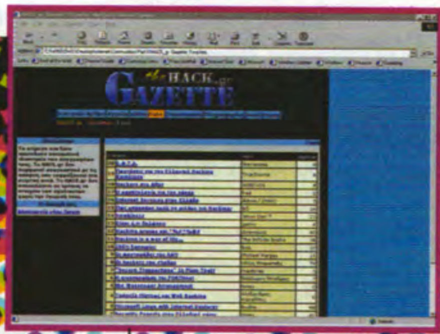
The Hack.gr

http://www.hack.gr/gazette/fora/

Αυτή η ιστοσελίδα αφορά στους Ελληνες hackers και περιλαμβάνει ένα forum όπου οι γνώστες των "απόκρυφων" μυστικών των Η/Υ μπορούν να ανταλλάξουν απόψεις και να συζητήσουν για θέματα γενικής φύσεως. Πέρα από το forum, το Hack.gr διαθέτει ένα on-line ενημερωτικό περιοδικό που ονομάζεται Gazette. Το Gazette εκδίδεται από τους administrators και webmasters του Hack.gr. Ο επισκέπτης μπορεί να στείλει τα σχόλια και τις παρατηρήσεις του ή ακόμα να προτείνει γεγονότα που επιθυμεί να συμπεριληφθούν στο Gazette.

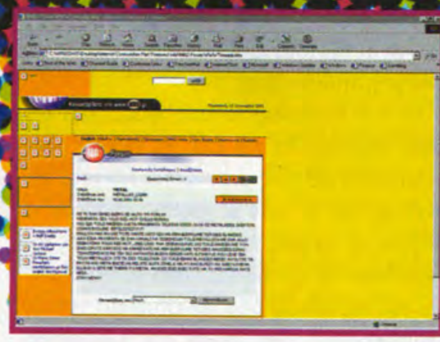
Computer Forums





The Hack.gr

Mad



Δείτε ακόμα

- **Clubmac.gr**
http://www.clubmac.gr/forums.html
Forum για τους Macintoch.
- **Beholder**
http://www.beholder.net/forums/
Συζήτηση περί Η/Υ και software. Επίσης, οι χρήστες μπορούν να κάνουν download χρήσιμα προγράμματα.

Μουσικά fora

Σε αυτά τα fora συγκεντρώνονται επισκέπτες που κύριο μέλημά τους είναι να μαθαίνουν τα τελευταία νέα γύρω από το χώρο της μουσικής σκηνής τόσο στο εξωτερικό όσο και στην Ελλάδα. Ο αριθμός των επισκεπτών μπορεί να συγκριθεί με αυτόν της προηγούμενης κατηγορίας, ενώ η θεματολογία δεν περιορίζεται μόνο στη μουσική, αλλά επεκτείνεται σε θέματα γενικού ενδιαφέροντος.

Mad

www.mad.gr

Το Mad.gr, που είχε την τιμητική του ως "hot site" στο προηγούμενο τεύχος, αποτελεί τρανό παράδειγμα έντονης κίνησης στο chat room. Υπάρχουν δεκάδες fora με ποικίλη θεματολογία. Το χιούμορ φυσικά δεν απουσιάζει, ούτε και τα πειράγματα μεταξύ των webmasters και των επισκεπτών. Πέρα από το forum υπάρχουν αρκετές χρήσιμες υπηρεσίες συμπεριλαμβανομένων on-line ενημέρωσης για τα τρέχοντα μουσικά δρώμενα τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, on-line παιχνιδιών, δυνατότητας αποστολής newsletter και άφθονου οπτικοακουστικού υλικού. Το Mad.gr είναι από τα καλύτερα ελληνικά Web sites που μπορείτε να επισκεφθείτε.

Maiden Greece

www.maidengreece.com

Ενα από τα δημοφιλέστερα συγκροτήματα της "σκληρής" μουσικής, οι Iron Maiden, δεν μπορεί παρά να έχει αρκετούς φίλους στη χώρα μας. Η εν λόγω ιστοσελίδα, εκτός από το chat room, διαθέτει αρκετές υπηρεσίες που αφορούν στους φίλους του συγκροτήματος της "Σιδηράς Παρθένου", όπως δυνατότητα εγγραφής σε mailing list, αποστολή newsletter, τελευταία νέα από την επίσημη ιστοσελίδα του συγκροτήματος, downloads και πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό. Οσοι είστε φίλοι του συγκροτήματος αλλά και της heavy metal σκηνής, γενικότερα, μη λησμονήσετε να επισκεφθείτε αυτή την ιστοσελίδα.

Δείτε ακόμα

- **www.led-zeppelin.com**
- **www.blind-guardian.com**
- **www.helloween.net**
- **www.pinkfloyd.net**
- **www.brucedickinson.com**

Sport fora

Τα fora που σχετίζονται με τον αθλητισμό δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές ως προς το σχεδιασμό τους σε σχέση με τα υπόλοιπα fora που συναντήσαμε. Υπάρχουν fora που ασχολούνται με το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, ακόμα και με τον κλασικό αθλητισμό. Η κίνηση και σε αυτά είναι ιδιαίτερα υψηλή, ειδικά εκείνα που ασχολούνται με τα ομαδικά σπορ.

Telebasket

gr.telebasket.com

Το Telebasket.com συμπληρώνει τέσσερα χρόνια λειτουργίας. Αρχικά η ιστοσελίδα αυτή υπήρξε διαθέσιμη μόνο στην ελληνική γλώσσα, ενώ φέτος δημιουργήθηκαν ειδικά links για περισσότερες από δεκαπέντε γλώσσες. Τα fora αυτής της ιστοσελίδας είναι κατηγοριοποιημένα ανάλογα με την ομάδα που επιλέγετε. Αρνητικό σημείο η "πικάντικη" φρασεολογία που χρησιμοποιούν οι οπαδοί των ομάδων, με αποτέλεσμα να μεταφέρονται τα εμετικά συνθήματα που ακούμε στις εξέδρες των γηπέδων στην οθόνη του υπολογιστή μας. Πέρα από το forum, σε αυτή την ιστοσελίδα υπάρχει πληθώρα υπηρεσιών, όπως συνεντεύξεις με αθλητές, προπονητές και παράγοντες, πλούσιο φωτογραφικό υλικό, πλήρης ενημέρωση για τα δρώμενα στον ελληνικό χώρο του μπάσκετ από έγκριτους Ελληνες δημοσιογράφους, links και ατζέντα εκδηλώσεων. Οι φίλοι της καλαθοσφαίρισης πρέπει να το επισκεφθούν.

Δείτε ακόμα

- **www.ajax.nl**
- **www.stadio.gr**
- **www.arsenal.com**
- **www.liverpool.com**

Fora γενικού ενδιαφέροντος

Σε αυτή την κατηγορία, θα συναντήσουμε fora που ασχολούνται με τον κινηματογράφο, τα ηχητικά συστήματα, την τηλεόραση και διάφορα χόμπι, όπως τα επιτραπέζια παιχνίδια, ο μοντελισμός και το βιβλίο. Τα fora αυτής της κατηγορίας δεν παρουσιάζουν ανάλογη κίνηση με τα fora που ασχολούνται με τους υπολογιστές, τη μουσική και τον αθλητισμό, αφού η θεματολογία τους είναι περιορισμένη. Ωστόσο, αν επισκεφθείτε κάποιο από αυτά, σίγουρα θα βρείτε κάτι ενδιαφέρον να συζητήσετε.

Cinerama

www.cinerama.gr

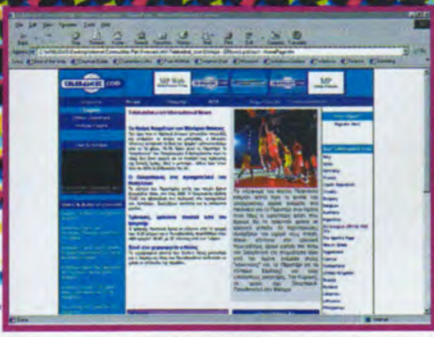
Αυτή η ιστοσελίδα, αν και βρίσκεται σε πειραματικό στάδιο, παρουσιάζει έναν αρκετά αξιόλογο σχεδιασμό. Στον κεντρικό χώρο του site φιγουράρει η αφίσα μίας εμπορικής ταινίας που έχει ήδη προβληθεί ή πρόκειται να δούμε σύντομα στις κινηματογραφικές αίθουσες. Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες για τις ταινίες που τον ενδιαφέρουν, να ενημερωθεί για τα τελευταία κινηματογραφικά νέα και, φυσικά, να επισκεφθεί το forum προκειμένου να συνομιλήσει με άλλους κινηματογραφόφιλους.

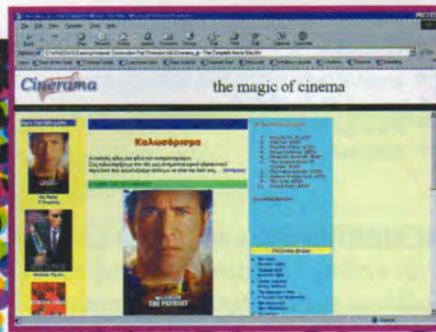
Audio-Video Forum

www.avforum.gr

Οι φίλοι του home cinema θα βρουν έναν μικρό παράδεισο σε αυτή την ιστοσελίδα. Οι

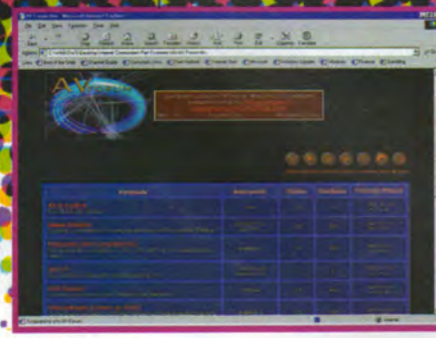
Telebasket





Cinerama

Audio-Video Forum



συμμετέχοντες είναι αρκετοί, επικοινωνούν συχνά και ανταλλάσσουν χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με ενισχυτικά συστήματα, τα DVD players κ.ά., ενώ σε τακτά χρονικά διαστήματα υπάρχουν διαγωνισμοί όπου μπορούν να κερδίσουν πλούσια δώρα. Η θεματολογία του forum έχει χωριστεί σε επιμέρους θέματα (Audio Components, Περιφερειακά, Projectors, Ταινίες DVD, Home Theater κ.ά.). Οσοι έχετε απορίες γύρω από τα συστήματα ήχου και το μαγευτικό κόσμο του οικιακού κινηματογράφου μη διστάσετε να το επισκεφθείτε.

Δείτε ακόμα

- **www.jokes.gr**
- **www.sei.gr**
- **www.imdb.com**
- **www.kaissa.gr**
- **www.e-debate.gr**
- **userwww.sfsu.edu/~fanisp/**

IRC - CHATROOMS

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που μπορεί να συναντήσουμε σε ένα forum είναι η έλλειψη αμεσότητας, αφού όταν ένας χρήστης τυπώνει το μήνυμά του η απάντηση που λαμβάνει δεν είναι σε πραγματικό χρόνο, αλλά περνά κάποιο χρονικό διάστημα μέχρις ότου ένας άλλος χρήστης διαβάσει το μήνυμα και απαντήσει.

Η διαδικασία της πληκτρολόγησης ενός ολοκληρωμένου μηνύματος και εν συνεχεία η αναμονή της απάντησης από άλλους χρήστες, καθώς και η ειδικευμένη θεματολογία στην οποία εντάσσεται το εκάστοτε forum μειώνουν τη συχνά επιδιωκόμενη αμεσότητα.

Η λύση σε αυτό το πρόβλημα είναι τα chatrooms και τα IRC channels, όπου οι χρήστες που δηλώνουν συμμετοχή επικοινωνούν σε πραγματικό χρόνο, όπως ακριβώς αν βρίσκονταν σε μία καφετερία. Ωστόσο, αυτή η διαδικασία της on-line επικοινωνίας δεν είναι απλή υπόθεση. Οπως σε κάθε σοβαρή ιντερνετική κοινότητα, έτσι και στο IRC θα συναντήσουμε κανόνες και περιορισμούς, παρόμοιους με εκείνους των εικονικών κοινοτήτων.

Το σύνολο όσων περιγράψαμε αποτελούν αυτό που ονομάζουμε Internet Relay Chat (IRC). Πρόκειται για ένα μέσο επικοινωνίας -σε πραγματικό χρόνο- με ανθρώπους από όλο τον κόσμο. Αποτελείται από διάφορα ξεχωριστά δίκτυα από IRC servers, μηχανήματα τα οποία χρησιμοποιούν οι χρήστες για να συνδεθούν στο IRC. Τα μεγαλύτερα από αυτά τα δίκτυα είναι τα EFnet (θεωρούμενο από πολλούς ως το πρωταρχικό δίκτυο IRC και συχνά με πάνω από 25.000 χρήστες ταυτόχρονα συνδεδεμένους), Undernet, IRCnet (όπου είναι συνδεδεμένοι και ελληνικοί servers) και DALnet.

Προκειμένου ο χρήστης να μπορέσει να συμμετάσχει σε έναν τέτοιο server, πρέπει να τρέξει ένα ειδικό πρόγραμμα (π.χ. mIRC), το οποίο έχει την ονομασία IRC client. Στη συνέχεια πρέπει να ορίσει κάποια στοιχεία (όνομα, επώνυμο, nickname, e-mail), ώστε, αφού τα συμπληρώσει, να συνδεθεί με το κανάλι της αρεσκείας του για να συζητήσει on-line με ανθρώπους απ' όλο τον πλανήτη.

Προτεινόμενα clients είναι το ircii για το UNIX, το mIRC για τα Windows και τα IRCle, Homer για τους Macintosh. Αφού συνδεθούμε με ένα δίκτυο IRC, το πιθανότερο είναι να επισκεφθούμε ένα ή περισσότερα "κανάλια" για να συνομιλήσουμε με άλλους χρήστες. Το chat μπορεί να είναι δημόσιο (μέσω του κεντρικού καναλιού όπου όλοι οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να βλέπουν το δικό σας μήνυμα) ή ιδιωτικό (μηνύματα μεταξύ δύο ατόμων, τα οποία δεν είναι ανάγκη να βρίσκονται στο ίδιο κανάλι). Το IRC είναι αρκετά διασκεδαστικό και ιδιαίτερα άμεσο, αλλά σε καμία περίπτωση "παιχνίδι", και συνιστάται να συμπεριφερόμαστε στους χρήστες που συναντάμε στο IRC με τον ίδιο βαθμό σεβασμού που απαιτούμε για τον εαυτό μας.

Το όνομα ενός καναλιού συνήθως αρχίζει με το σύμβολο #, π.χ. #tavern. Τα κανάλια είναι κοινά για όλους τους servers ενός δικτύου IRC, οπότε δεν είναι ανάγκη να συνυπάρχουμε στον ίδιο server με τους φίλους μας, αρκεί βέβαια να βρίσκονται on-line στο δίκτυο. Κάθε χρήστης στο IRC είναι γνωστός με ένα ψευδώνυμο, το οποίο στην ορολογία του IRC καλείται "nick".

Προσπαθήστε να βρείτε κάτι πρωτότυπο, ώστε να προσελκύσετε το ενδιαφέρον των υπόλοιπων χρηστών και ταυτόχρονα να αποτρέψετε τυχόν παρεξηγήσεις με παλαιότερους χρήστες που χρησιμοποιούν κοινότοπα ονόματα-ψευδώνυμα. Στα μεγάλα δίκτυα, με εξαίρεση το DALnet, είναι αδύνατον ένας χρήστης να κρατήσει ένα ψευδώνυμο για αποκλειστικά δική του χρήση. Ετσι, ο κανόνας υπαγορεύει ότι όποιος θέλει να χρησιμοποιήσει ένα ψευδώνυμο μπορεί να το κάνει εφόσον δεν χρησιμοποιείται εκείνη την ώρα από κάποιον άλλον.

Τα κανάλια βρίσκονται κάτω από τον έλεγχο και την ευθύνη των διαχειριστών τους (channel operators ή ops για συντομία), οι οποίοι ασκούν τον έλεγχο ενός καναλιού ορίζοντας ποιοι χρήστες μπορούν να μπουν σε ένα κανάλι (κρατώντας έξω με "ban" τους ανεπιθύμητους), ποιοι είναι υποχρεωμένοι να φύγουν (διώχνοντάς τους με "kick"), ακόμα και ποιοι από τους παρόντες έχουν δικαίωμα λόγου. Οι ops ενός καναλιού έχουν τον απόλυτο έλεγχο του καναλιού και για τις αποφάσεις τους δεν είναι υπόλογοι σε κανέναν. Βέβαια, σε περίπτωση που δεν μπορείτε να μπείτε σε κάποιο κανάλι λόγω του ότι ένα ban περιλαμβάνει και εσάς ή τη δική σας IP address, μπορείτε να στείλετε ένα μήνυμα σε κάποιον channel operator και να του ζητήσετε να αναιρέσει το ban. Οι servers του IRC είναι ευθύνη ανθρώπων που λέγονται IRC operators ή IRC ops. Οι IRC ops ασχολούνται με τους ίδιους τους servers και δεν παρεμβαίνουν σε προσωπικές διαφορές σχετικά με κανάλια ή οτιδήποτε άλλο. Οσον αφορά στα chat rooms, αυτά αποτελούν τμήματα μίας ιστοσελίδας αφιερωμένα σε συγκεκριμένη θεματολογία και αντικείμενο.

Euro TV

www.eurotv.com

Σε αυτή την ιστοσελίδα ο επισκέπτης μπορεί να συνομιλήσει με άλλους χρήστες από όλες τις ευρωπαϊκές χώρες σχετικά με την τηλεόραση. Ακόμα περιλαμβάνεται μία πλήρης βάση δεδομένων, που σας παρέχει τη δυνατότητα να αναζητήσετε πληροφορίες για δεκάδες προγράμματα τηλεόρασης. Διαθέτει ένα όμορφα σχεδιασμένο και λειτουργικό interface που θα φανεί εύχρηστο τόσο στους έμπειρους όσο και στους καινούριους χρήστες του Internet.

Greek Town

www.greektown.net

Μία αρκετά αξιόλογη προσπάθεια ενός ελληνικού chatroom που συγκεντρώνει επισκέπτες από την ομογένεια. Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες θεμάτων, όπως Γενικά θέματα, Ερωτικά θέματα και Αθλητικά. Επιπλέον, υποστηρίζονται voicechat (συζήτηση άνευ πληκτρολογίου μέσω ακουστικών και μικροφώνου), forum και δυνατότητα αποστολής ηλεκτρονικής κάρτας (e-card).

Δείτε ακόμα

- **www.ellada.net/vchat/indexgr.html**
- **www.talk.to/hellas**
- **www.pctv.gr**
- **chat.hol.gr**

NEWSGROUPS - MAILING LISTS

Οι mailing lists αποτελούν λίστες που τις λαμβάνουμε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, σκοπό δε έχουν τη γρήγορη ενημέρωση, την επίλυση αποριών και την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών. Ο χρήστης για να εγγραφεί σε μία τέτοια λίστα θα πρέπει να επισκεφθεί μία συγκεκριμένη ηλεκτρονική διεύθυνση, που είναι ξεχωριστή για κάθε οργανισμό, και εκεί να δηλώσει τα προσωπικά στοιχεία του και την ηλεκτρονική διεύθυνσή του. Μετά την εγγραφή σε κάθε λίστα αποστέλλεται μήνυμα επιβεβαίωσης, το οποίο ο χρήστης πρέπει να απαντήσει (σύμφωνα με τις οδηγίες που αναγράφονται σε αυτό) για να ολοκληρωθεί η εγγραφή του. Στη συνέχεια θα έχει τη δυνατότητα λήψης e-mail από τον εκάστοτε οργανισμό που θα ενημερώνει για τα τελευταία νέα, τις τρέχουσες εκδηλώσεις κ.λπ. Τα newsgroups δεν διαφέρουν σημαντικά από τις mailing lists, είναι ωστόσο on-line και διαθέτουν τεράστια κατηγοριοποίηση. Αφού επισκεφθείτε κάποιο οργανισμό που σας δίνει τη δυνατότητα να εγγραφείτε σε newsgroups, στη συνέχεια θα πρέπει να δηλώσετε συμμετοχή σε αυτό το newsgroup (χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα διαχείρισης, όπως το Outlook Express ή ο Agent) και να ορίσετε τις παραμέτρους αναζήτησης δεδομένων, καθώς και τις κατηγορίες των "νέων" που σας ενδιαφέρουν. Προτιμότερο θα είναι να ορίσετε κάτι συγκεκριμένο (π.χ. αυτοκίνητα), διότι σε διαφορετική περίπτωση θα βομβαρδιστείτε με εκατοντάδες μηνύματα. Δημοφιλέστερες σελίδες στον ελλαδικό χώρο για να εγγραφείτε σε mailing lists και newsgroups είναι οι εξής:

- news.grnet.gr
- news.ntua.gr
- news.sae.gr
- news2.sae.gr
- news.mac.gr
- edessa.topo.auth.gr

ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ, ΣΥΜΒΟΛΑ, ΕΝΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Κατά κανόνα, οι εντολές και το κείμενο στο IRC γράφονται στο ίδιο σημείο. Σχεδόν σε όλα τα προγράμματα οι εντολές αρχίζουν με το χαρακτήρα / . Εάν έχουμε έναν client γραφικού περιβάλλοντος, όπως το mIRC, πολλές από τις εντολές μπορούν να δίνονται και με κλικ στα ανάλογα εικονίδια, με το ποντίκι. Οταν δίνουμε εντολές, πρέπει να προσέχουμε τα διαστήματα και αν τα γράμματα είναι πεζά ή κεφαλαία. Στην πρώτη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με απλή συνομιλία, ενώ τη δεύτερη τη χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να φωνάζουμε δυνατά στο συνομιλητή μας. Οι βασικές εντολές είναι όμοιες για σχεδόν οποιοδήποτε client πρόγραμμα. Στη συνέχεια σας παραθέτουμε μία λίστα εντολών καθώς και σύμβολα της ορολογίας που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια μίας συνομιλίας με έναν άλλο χρήστη σε κανάλι του IRC.

Εντολή - Αποτέλεσμα

/join #xxx Μεταφέρεστε στο xxx κανάλι.
/who #xxx Δίνει πληροφορίες για το κανάλι. Οι channel operators έχουν το σύμβολο "@" που τοποθετείται πριν από το nickname τους..
/ping #xxx Δίνει πληροφορίες για το χρόνο που κάνει ένα μήνυμα να φτάσει από εσάς σε κάθε χρήστη στο κανάλι #xxx.
hello everyone Ολοι στο #xxx βλέπουν τη φράση nick> hello everyone. Οπου "nick" υπάρχει το ψευδώνυμο του χρήστη.
/me is happy Ολοι στο #xxx βλέπουν τη φράση "nick" is happy.
/leave #xxx Βγαίνετε από το κανάλι.
/whois "nick" Παίρνετε πληροφορίες για το συγκεκριμένο χρήστη.
/whois "nick" Ορίζετε τις πληροφορίες που βλέπουν οι άλλοι για εσάς.
/nick "nick" Αλλάζετε το ψευδώνυμό σας.
/msg "nick" hello Μόνο ο χρήστης που ορίζετε στο "nick" βλέπει το χαιρετισμό σας.
/ping "nick" Σας δίνει πληροφορίες για το πόσο χρόνο κάνει ένα μήνυμα να πάει σε έναν χρήστη.
/quit σχόλιο Βγαίνετε τελείως από το IRC με ένα σχόλιο.

Σύμβολα

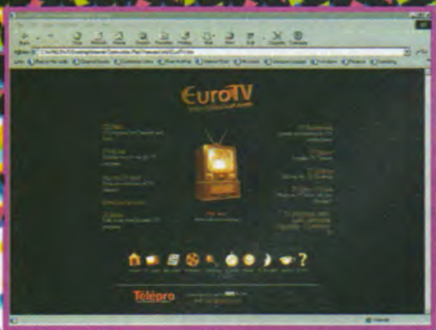
Το πιο συχνά εμφανιζόμενο σύμβολο σε μία συνομιλία στο IRC είναι το περίφημο "χαμόγελο" που συμβολίζεται ως ":-)" (χωρίς τα εισαγωγικά). Με τα σύμβολα αυτά περιγράφουμε την έκφραση του προσώπου μας. Εδώ είναι μερικά από τα πιο κοινά "smileys", τα περίφημα χαμόγελα όπως αναφέρονται στην ορολογία του IRC:

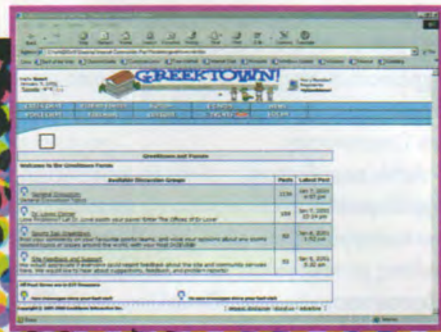
:-) Χαμόγελο
:-(Κατσούφιασμα
;-) Κλείσιμο του ματιού
:~(Κλάμα
:P Κοροϊδία (βγάζει τη γλώσσα του)
:-P Τρέχουν τα σάλια
@—>- Σας προσφέρει ένα τριαντάφυλλο

Πέρα από τα smileys υπάρχουν μερικές αλλόκοτες φράσεις που αποτελούν συντομογραφίες φράσεων που χρησιμοποιούμε στην καθημερινότητα. Ιδού οι σημαντικότερες:

brb = be right back = επιστρέφω αμέσως
bbiaf = be back in a flash = επιστρέφω αστραπή
bbl = be back later = επιστρέφω αργότερα
ttfn = ta ta for now = γεια για την ώρα
np = no problem imho = in my humble opinion = κανένα πρόβλημα κατά την ταπεινή μου άποψη
lol = laughing out loud = γελώντας δυνατά
j/k = just kidding = απλώς αστειεύομαι
re = hi again = γεια και πάλι
as in "re hi" wb = welcome back = καλώς ήλθες
rotfl = rolling on the floor laughing =κυλιέμαι κάτω από τα γέλια
np = no problem =κανένα πρόβλημα
Slap = χαστουκίζω

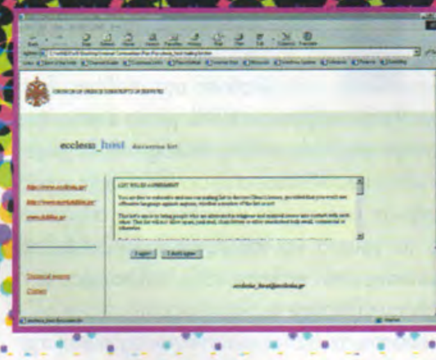
Euro TV





Greek Town

Ecclesia.gr



- http://students.ceid.upatras.gr/ākis/
- www.ecclesia.gr

INSTANT MESSENGERS

Τα εργαλεία αυτά σας επιτρέπουν να εντοπίζετε τους φίλους σας όταν είναι on-line και να συνομιλείτε μαζί τους. Δημοφιλέστεροι instant messangers είναι το MSN Messanger της Microsoft και το ICQ που περιγράφουμε στη συνέχεια.

ICQ

www.icq.com

Το ICQ είναι ένα επαναστατικό, user-friendly εργαλείο του Internet, το οποίο σας πληροφορεί για το ποιος χρήστης έχει συνδεθεί on-line στο δίκτυο και σας επιτρέπει να επικοινωνήσετε μαζί του. Μέσω του ICQ μπορείτε να συνομιλείτε με έναν άλλο χρήστη, να ανταλλάσσετε αρχεία κειμένου ή URLs, να παίζετε παιχνίδια ή ακόμα να του αφήνετε μηνύματα καθώς σερφάρετε στον κυβερνοχώρο. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι να συνομιλήσετε με έναν άλλο χρήστη μέσω του ICQ: μπορείτε να επιλέξετε συνομιλία σε πραγματικό χρόνο όπως στο IRC, να στείλετε φωνητικά μηνύματα καθώς και μηνύματα τύπου message board. Στην πρώτη περίπτωση, το ICQ ανοίγει ένα παράθυρο και σας επιτρέπει να βλέπετε σε πραγματικό χρόνο τι πληκτρολογεί ο άλλος χρήστης, από οποιαδήποτε πλευρά του πλανήτη, με τον οποίο συνομιλείτε. Στη δεύτερη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με συνομιλία παρόμοια με αυτή του Microsoft NetMeeting, δηλαδή για το chatting θα χρησιμοποιήσετε μικρόφωνο και ακουστικά, ενώ στην τρίτη περίπτωση οι χρήστες ανταλλάσσουν μηνύματα σε πραγματικό χρόνο, με τη διαφορά ότι μπορούν παράλληλα να σερφάρουν στο Internet και, όταν λάβουν ένα μήνυμα, το ICQ τους ειδοποιεί με έναν ενδεικτικό φάκελο που αναβοσβήνει κάτω δεξιά της οθόνης. Το πρόγραμμα καταλαμβάνει μικρό μέρος της μνήμης και μπορείτε να το απενεργοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε.

Η λειτουργία του προγράμματος είναι αρκετά απλή: Αρχικά θα πρέπει να κάνετε την εγκατάσταση και στη συνέχεια να συνδεθείτε στο Internet. Κατόπιν το πρόγραμμα θα σας ζητήσει να εγγραφείτε σε κάποιο server, ειδικό για το ICQ. Κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας θα αποκτήσετε έναν μοναδικό αριθμό ICQ που είναι γνωστός ως UIN (Universal Internet Number), με τον οποίο οι χρήστες μπορούν να αναγνωρίζονται όταν συνυπάρχουν σε πραγματικό χρόνο στο Διαδίκτυο. Επιπλέον, το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να καταχωρίσετε προσωπικά στοιχεία σας, όπως ενδιαφέροντα, χόμπι, αριθμό τηλεφώνου, home page, ψευδώνυμο, καθώς και μία φωτογραφία σας. Στη συνέχεια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κεντρική σελίδα του ICQ (www.icq.com) και την επιλογή White pages για να βρείτε χρήστες που έχουν κοινά ενδιαφέροντα με εσάς. Αφού επιλέξετε κάποιον, μπορείτε να τον καταχωρίσετε σε μία "λίστα φίλων", ώστε να επικοινωνήσετε μαζί του και στο μέλλον.

Κάθε φορά που συνδέεστε στο Internet, το ICQ ενεργοποιείται αυτόματα, σας ενημερώνει πως έχει εντοπιστεί σύνδεση Internet και σας εμφανίζει τη λίστα φίλων που έχετε καταχωρίσει από τις προηγούμενες συνδέσεις σας. Κάθε χρήστης που βρίσκεται σε αυτή τη λίστα και είναι on-line έχει διαφορετική ένδειξη από έναν άλλο χρήστη που είναι εκτός Δικτύου. Αν κάνετε κλικ επάνω στο συνδεδεμένο χρήστη, θα εμφανιστεί το μενού που σας ενημερώνει για τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί του, την αποστολή URL, τη δυνατότητα ανταλλαγής αρχείων κ.λπ.

Δείτε ακόμα

- **MSN Messanger** **www.msn.com**

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε αυτό το μεγάλο αφιέρωμα του "PC Master" κάναμε μία προσπάθεια να περιγράψουμε, σε έναν ενδεικτικό βαθμό βέβαια, τις κοινότητες που έχουν αναπτυχθεί στο Internet τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

Οι άνθρωποι ανέκαθεν προσπαθούσαν να δημιουργήσουν δεσμούς επικοινωνίας. Αρχικά αναπτύχθηκε η γλώσσα ως ένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικό μέσο έκφρασης και συνεννόησης, και ως το κατεξοχήν μέσο επικοινωνίας και διατήρησης του πολιτισμού. Στη συνέχεια, με την τεχνολογική άνοδο, ο άνθρωπος χρησιμοποίησε άλλα μέσα, όπως τον τηλέτυπο, το τηλέφωνο και τα ΜΜΕ, με σκοπό να επικοινωνεί, να επηρεάζει τις σκέψεις, να ανταλλάσσει απόψεις και συναισθήματα.

Η τεχνολογία αυτή τη στιγμή έχει φτάσει σε τέτοιο επίπεδο που ο γραπτός και ο προφορικός λόγος δεν έχουν την ιδιάζουσα σημασία που είχαν στο παρελθόν. Από τη στιγμή που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Internet για να κάνουμε μια βόλτα σε μία εικονική πλατεία ή να συνομιλήσουμε σε πραγματικό χρόνο σε ένα κανάλι του IRC, όπως ακριβώς σε μία καφετερία, δαπανάμε ολοένα περισσότερο χρόνο στον υπολογιστή και αποφεύγουμε την πραγματικότητα. Αν μάλιστα υποθέσουμε πως στο μέλλον αυτοί οι εικονικοί κόσμοι θα έχουν αναπτυχθεί σε τέτοιο βαθμό που οι avatars δεν θα είναι απλώς animated χαρακτήρες, αλλά θα αποτελούν ένα ολόγραμμα του χρήστη, ο οποίος θα μετακινείται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον και θα δέχεται αλληλεπιδράσεις μέσω ειδικών συσκευών με ενσωματωμένους αισθητήρες, τότε οι συνέπειες για τη γλώσσα, το γραπτό λόγο και βέβαια τη "ζωντανή" ανθρώπινη επαφή και επικοινωνία ίσως να είναι καταστροφικές. But this is another story...

PC

Τ ο Dreamweaver είναι ένας WYSIWYG HTML editor και ταυτόχρονα ένα εργαλείο διαχείρισης των sites μας. Οπως και με το FrontPage της Microsoft ή με το GoLive της Adobe, δεν χρειάζεται να ξέρουμε HTML για να κατασκευάσουμε μία Web σελίδα. Απλώς τοποθετούμε το υλικό που θέλουμε στις σελίδες μας (π.χ. κείμενο και εικόνες), το μορφοποιούμε σύμφωνα με το γούστο και τη φαντασία μας και το Dreamweaver κατασκευάζει ολόκληρο τον κώδικα HTML των σελίδων μας.

Βέβαια, αν έχουμε μία στοιχειώδη γνώση της σύνταξης και των εντολών της HTML και της Javascript, θα μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε και τις πιο προχωρημένες δυνατότητες του προγράμματος ή και να επέμβουμε απευθείας στον κώδικα της σελίδας μας. Γνωρίζοντας λίγο HTML θα καταλάβουμε ευκολότερα γιατί το Dreamweaver εκτελεί κάποιες λειτουργίες και δεν μας επιτρέπει να κάνουμε άλλες.

ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ DOCUMENT

Ξεκινώντας το πρόγραμμα, αφού προηγουμένως έχουμε περάσει από την τυπική διαδικασία της εγκατάστασής του στο σκληρό δίσκο μας, βρισκόμαστε στο κύριο περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver.

Αυτό που βλέπουμε είναι το κενό λευκό παράθυρο ενός νέου εγγράφου (ή ιστοσελίδας, αν προτιμάτε). Από πάνω του βλέπουμε τις παλέτες με τα εργαλεία και τις διαθέσιμες εντολές του προγράμματος. Οι παλέτες αυτές δεν μένουν κάπου σταθερές, αλλά μπορούμε να τις μετακινήσουμε ελεύθερα πάνω στην οθόνη μας ή ακόμα και να τις κλείσουμε, αν δεν τις χρειαζόμαστε.

Πάνω αριστερά, ακριβώς κάτω από τη γραμμή τίτλου της σελίδας μας, υπάρχει το μενού με τις κύριες επιλογές του προγράμματος. Εκεί βρίσκουμε με τη σειρά τα File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Site, Window και Help, τα οποία μας δίνουν πρόσβαση στις υπόλοιπες επιλογές και εντολές του προγράμματος. Ακριβώς από κάτω διακρίνουμε την μπάρα εργαλείων που προστέθηκε στην έκδοση 4.0, η οποία μας επιτρέπει να αλλάζουμε άμεσα τον τίτλο της σελίδας που κατασκευάζουμε και επιπλέον μας παρέχει πρόσβαση σε αρκετά νέα χαρακτηριστικά του προγράμματος (π.χ. οι διαθέσιμοι τρόποι για να βλέπουμε τον κώδικα της σελίδας μας).

Στο κάτω μέρος του παραθύρου Document βρίσκεται η γραμμή κατάστασης. Από αριστερά προς τα δεξιά η γραμμή κατάστασης μας δείχνει τα tags της HTML του αντικειμένου με το οποίο εργαζόμαστε, το μέγεθος του παραθύρου (ώστε να ξέρουμε αν η σελίδα που κατασκευάζουμε θα φαίνεται κανονικά σε ανάλυση οθόνης 800x600 ή 1.024x768), το μέγεθος της σελίδας μας σε KB και το χρόνο που θα απαιτηθεί για να κατέβει από το Internet στον υπολογιστή κάποιου χρήστη, ενώ τέρμα δεξιά βρίσκουμε το Mini Launcher, το οποίο μας δίνει γρήγορη πρόσβαση στις παλέτες του προγράμματος.

Η ΠΑΛΕΤΑ OBJECT

Μία από τις πιο βασικές παλέτες του προγράμματος είναι η παλέτα Objects (Window →

Just Web It!

macromedia DREAMWE

Το πρόγραμμα περιέχεται στο CD του "PC Master".

Ενα από τα κορυφαία προγράμματα, αν όχι το κορυφαίο, για τη δημιουργία και τη διαχείριση των Web σελίδων μας είναι το Dreamweaver της Macromedia. Στην έκδοση 3.0 ήταν πολύ καλό, αλλά στη νέα έκδοσή του 4.0 έγινε ακόμα καλύτερο. Ηρθε, λοιπόν, ο καιρός να του ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά και να δούμε πώς μπορεί να μας βοηθήσει να κατασκευάσουμε επιτέλους το site που τόσο καιρό ονειρευόμαστε!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- **Επεξεργαστής Intel Pentium 166MHz ή ανώτερος**
- **Windows 95/98/Me/NT/2000 32MB RAM**
- **110MB διαθέσιμο χώρο στο σκληρό δίσκο**
- **Οθόνη 256 χρωμάτων με δυνατότητα ανάλυσης 800x600 Μονάδα CD-ROM**

Objects), που μαζί με την παλέτα Property Inspector, την οποία θα δούμε στη συνέχεια, μας επιτρέπουν να εισαγάγουμε και μορφοποιήσουμε γρήγορα το περιεχόμενο των σελίδων μας.

Η παλέτα Object αποτελείται από επτά διαφορετικά τμήματα, το καθένα από τα οποία περιέχει μία ομάδα από αντικείμενα. Για να πάμε από το ένα τμήμα στο άλλο κάνουμε κλικ στο κάτω βέλος στην κορυφή της παλέτας Object και έτσι εμφανίζεται ένα αναδυόμενο μενού που μας παρουσιάζει τις επιλογές Characters, Common, Forms, Frames, Head, Invisibles και Special.

Η ομάδα Common περιλαμβάνει τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα αντικείμενα. Κάνοντας κλικ σε κάποιο αντικείμενο αυτό θα εισαχθεί στη σελίδα μας, στο σημείο όπου βρισκόταν ο κέρσοράς μας εκείνη τη στιγμή. Από πάνω προς τα κάτω βρίσκουμε τα αντικείμενα Image, Rollover Image, Table, Tabular Data, Layer, Navigation Bar, Horizontal Rule, E-Mail Link, Date, Server-Side Include, Fireworks HTML, Flash Button, Flash Text, Shockwave Movie και Generator.

ανάλογα με το αντικείμενο που έχουμε επιλέξει. Για παράδειγμα, αν έχουμε επιλέξει κάποιο κείμενο, εμφανίζει την επιλεγμένη γραμματοσειρά, τη μορφοποίησή του (Bold, Italic κ.λπ.), το μέγεθος της γραμματοσειράς, το χρώμα και τη στοίχιση.

Το Property Inspector, όμως, είναι αμφίδρομο. Οχι μόνο μας επιτρέπει να βλέπουμε τις τρέχουσες ιδιότητες ενός στοιχείου, αλλά και να τις αλλάζουμε.

Μία ενδιαφέρουσα επιλογή που έχουμε από το Property Inspector είναι το κουμπί Quick Tag Editor. Πατώντας το ανοίγει ένα μικρό Text Box, όπου βλέπουμε το Tag της HTML του στοιχείου που έχουμε επιλέξει. Με αυτό μπορούμε να επέμβουμε απευθείας στον κώδικα της σελίδας μας, χωρίς να χρειάζεται να ανοίξουμε το Code Inspector, το παράθυρο δηλαδή όπου φαίνεται ο κώδικας HTML της σελίδας μας.

CODE INSPECTOR

Το Code Inspector (Window → Code Inspector) είναι το παράθυρο όπου μπορούμε να

φαίνεται ο κώδικας της σελίδας μας, ενώ στο κάτω το κλασικό γραφικό περιβάλλον εργασίας μας. Εχουν προστεθεί επίσης η παλέτα Reference, στην οποία θα βρείτε έναν πλήρη οδηγό για την HTML, τα CSS και την Javascript, καθώς και ένας Debugger για την Javascript. Είναι εργαλεία που θα εκτιμήσουν οι επαγγελματίες Web designers και όσοι γνωρίζουν την HTML, οι οποίοι θέλουν να έχουν περισσότερο έλεγχο στον κώδικα των σελίδων τους.

Η ΠΑΛΕΤΑ HISTORY

Η παλέτα History (Window → History) κάνει πολύ περισσότερα από το να εμφανίζει απλώς τις ενέργειές μας. Με αυτήν, βέβαια, μπορούμε να κάνουμε σχεδόν ατέλειωτα undo, αλλά -και αυτό είναι το εντυπωσιακό- μπορεί να μας γλιτώσει από την άσκοπη επανάληψη ενεργειών.

Ας υποθέσουμε ότι έχουμε κάνει κάποιες ενέργειες για να μορφοποιήσουμε μία παράγραφο σε ένα κείμενο που έχουμε στη σελίδα μας. Για να εφαρμόσουμε γρήγορα την ίδια μορφοποίηση και σε μία άλλη παράγραφο του

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

AVER 4.0



Η ΠΑΛΕΤΑ PROPERTY INSPECTOR

Πρόκειται ίσως για την πιο βασική παλέτα του Dreamweaver (Window → Properties). Η λειτουργία της ενδεχομένως να μας μπερδέψει στην αρχή, ιδίως τους αρχάριους χρήστες, μια και δεν περιέχει πάντα τις ίδιες επιλογές.

Το Property Inspector εμφανίζει τις ιδιότητες του αντικειμένου που έχουμε επιλέξει μία δεδομένη στιγμή. Τα περιεχόμενά του αλλάζουν

βλέπουμε τον πραγματικό κώδικα που κρύβεται πίσω από οτιδήποτε υπάρχει στο παράθυρο Document. Το Code Inspector δεν στοχεύει να χρησιμοποιηθεί ως πλήρης text based HTML editor, αλλά θα σας φανεί ανεκτίμητο αν θέλετε να μάθετε κώδικα HTML.

Στη νέα έκδοση του Dreamweaver έχει αναβαθμιστεί η λειτουργικότητά του και υπάρχει η δυνατότητα για split view, να χωρίζεται δηλαδή η οθόνη σε δύο παράθυρα και στο επάνω να

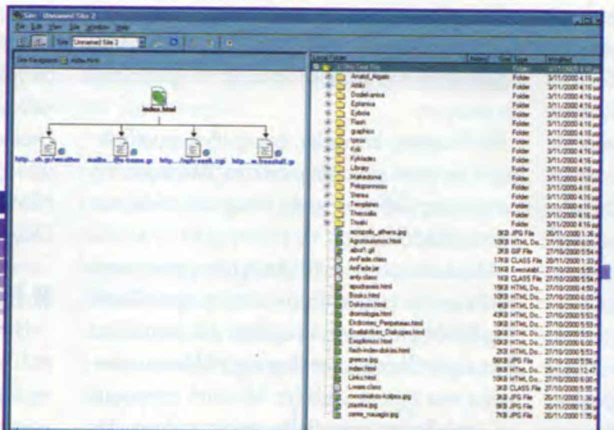
κειμένου μας, επιλέγουμε από την παλέτα History τις εντολές μορφοποίησης που είχαμε κάνει προηγουμένως και κάνουμε κλικ στο κουμπί Replay. Αυτό ήταν όλο! Η νέα παράγραφος θα πάρει την επιλεγμένη μορφοποίηση.

Μπορούμε ακόμα να επιλέξουμε κάποιες ενέργειές μας, να κάνουμε δεξί κλικ και να επιλέξουμε την εντολή Copy Steps από το αναδυόμενο μενού. Ανοίγοντας τώρα ένα νέο έγγραφο και επιλέγοντας Edit → Paste μπορού-

με να επαναλάβουμε αυτόματα όλες αυτές τις ενέργειες στη νέα μας ιστοσελίδα. Εντυπωσιακό, δεν συμφωνείτε; Και δεν είναι μόνο αυτό. Εχουμε τη δυνατότητα να αποθηκεύσουμε τα βήματα αυτά και να τα προσθέσουμε ως μία καινούρια εντολή στο μενού Commands. Απλώς, αφού έχουμε επιλέξει τις ενέργειες που θέλουμε από την παλέτα History, πατάμε δεξί κλικ και από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε Save As Command.

ΠΑΡΑΘΥΡΟ SITE

Από το παράθυρο Site μπορούμε να διαχειριστούμε ολόκληρο το site μας, όπως θα καταλάβατε. Μοιάζει με τα προγράμματα ftp που ίσως να έχετε χρησιμοποιήσει. Δεξιά εμφανίζονται τα αρχεία και οι φάκελοι που βρίσκονται στο σκληρό δίσκο μας και αριστερά τα αρχεία και οι φάκελοι που βρίσκονται στον remote server που φιλοξενεί τις σελίδες μας (π.χ. geocities.com). Αν έχουμε σύνδεση στο Internet, μπορούμε με απλό drag and drop να μεταφέρουμε αρχεία από το σκληρό μας δίσκο στον remote server και αντίστροφα, να διαγράψουμε αρχεία, να προσθέσουμε φακέλους κ.λπ., σαν να εργαζόμαστε στον Explorer.
Αξίζει να αναφερθεί ότι όταν κάνουμε rename ένα αρχείο που βρίσκεται στο site μας ή όταν το μεταφέρουμε σε άλλο φάκελο, τότε το Dreamweaver ενημερώνει αυτόματα όλα τα αρχεία και τα links που έχουν σχέση με το συγκεκριμένο αρχείο για τις αλλαγές που κάναμε.
Από το παράθυρο Site μάς δίνονται επίσης πάρα πολλές δυνατότητες, όπως το να δούμε σε δενδροειδή μορφή τη συσχέτιση των σελίδων που έχουμε κατασκευάσει, να κάνουμε synchronize των σελίδων μας, να δημιουργήσουμε links, να τσεκάρουμε αν υπάρχουν broken links και πάρα πολλά άλλα, που αξίζει να τα ανακαλύψετε χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα. Είμαι σίγουρος ότι θα σας δώσει λύσεις για τη σωστή διαχείριση του site σας.


Με το παράθυρο Site διαχειριζόμαστε τις σελίδες των sites μας.

HTML STYLES/CASCADING STYLE SHEETS

Το Dreamweaver δεν θα μπορούσε βέβαια να μην υποστηρίζει Cascading Style Sheets (CSS). Μπορούμε από την παλέτα CCS (Window → CSS Styles) να δημιουργήσουμε πολύ εύκολα ένα νέο CSS και να το αποθηκεύσουμε ή να διορθώσουμε ένα ήδη υπάρχον. Στη συνέχεια επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο θέλουμε να εφαρμόσουμε κάποιο στυλ, επιλέγουμε το στυλ που θέλουμε από την παλέτα και πατάμε Apply. Το Dreamweaver μας προειδοποιεί ότι κάποια στυλ δεν θα μπορούμε να τα δούμε στο παράθυρο Document, αλλά αν κάνουμε preview τη σελίδα μας σε κάποιον browser (με F12), θα δούμε τις αλλαγές που προκαλεί στη μορφοποίηση της σελίδας μας το συγκεκριμένο CSS.

Για όσους θα ήθελαν να υπάρχει συμβατότητα με παλιότερους browsers που δεν υποστηρίζουν CSS, το Dreamweaver μας βοηθά στη μορφοποίηση των κειμένων μας παρέχοντάς μας την παλέτα HTML Styles (Window → HTML Styles). Από αυτήν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιο από τα υπάρχοντα στυλ ή να δημιουργήσουμε ένα καινούριο. Εφαρμόζοντας το στυλ σε κάποιο κείμενό μας, το Dreamweaver εισάγει τη μορφοποίηση απευθείας σε HTML (για παράδειγμα, <font size="2">) αντί να εφαρμόζει ένα CSS.

LIBRARY

Η παλέτα Library (Window → Library) είναι ακόμα ένα σπουδαίο εργαλείο για την κατασκευή και τη μετέπειτα διαχείριση του site μας. Ας υποθέσουμε ότι κατασκευάζοντας το site μας αποφασίσαμε ότι στην αριστερή πλευρά κάθε σελίδας μας θα πρέπει να έχουμε ένα Navigation Bar. Εχοντας επιλέξει το Navigation Bar επιλέγουμε από την παλέτα Library την εντολή New Library Item και του δίνουμε ένα όνομα. Τώρα, κατά την κατασκευή των επόμενων σελίδων για το site μας απλώς σύρουμε από την παλέτα Library το Navigation Bar στο σημείο που θέλουμε και... αυτό ήταν!

Τη δύναμη, όμως, της παλέτας Library την ανακαλύπτουμε αργότερα, όταν θελήσουμε να προσθέσουμε ακόμα μία επιλογή στο Navigation Bar. Αν το είχαμε στη Library, το επιλέγουμε από την παλέτα, το ανοίγουμε για τροποποίηση, κάνουμε τις όποιες αλλαγές θέλουμε και το αποθηκεύουμε. Τότε το Dreamweaver θα ενημερώσει αυτόματα το νέο Navigation Bar σε όλες τις σελίδες του site μας.

Στην έκδοση 4.0 εισάγεται και η παλέτα Assets, η οποία λειτουργεί περίπου με τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί και η παλέτα Library στο Flash. Σε αυτή βλέπουμε όλα τα αντικείμενα που έχουμε εισαγάγει στις σελίδες του site μας. Μπορούμε έτσι με απλό drag and drop να εισαγάγουμε ξανά οποιοδήποτε από αυτά τα αντικείμενα εκεί ακριβώς που θέλουμε.

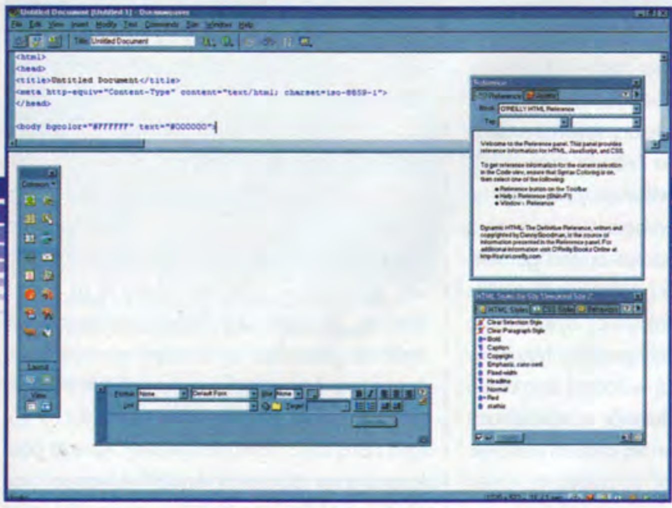
TEMPLATES

Οπως έχουμε την παλέτα Library για τα διάφορα μεμονωμένα αντικείμενα των σελίδων μας, έτσι έχουμε την παλέτα Templates (Window → Templates) για ολόκληρες σελίδες. Ο πιο απλός τρόπος να δημιουργήσουμε ένα πρότυπο είναι να επιλέξουμε File → Save As Template. Σε αυτήν μπορούμε να επιλέξουμε ποια στοιχεία της σελίδας μας θα παραμένουν αμετάβλητα (κλειδωμένα) και σε ποια μέρη θα μπορούμε να επέμβουμε και να τροποποιήσουμε το περιεχόμενό τους. Ετσι, όχι μόνο μπορούμε να φτιάξουμε γρήγορα πανομοιότυπες σελίδες για το site μας, στις οποίες θα αλλάζει ίσως μόνο το κείμενο κάθε σελίδας, αλλά, και εδώ είναι το καλό, αν αργότερα θελήσουμε να κάνουμε μία αλλαγή στο λογότυπο π.χ. που υπάρχει σε κάθε σελίδα μας, μπορούμε να το αλλάξουμε στο Template που έχουμε εφαρμόσει, και το Dreamweaver θα αναλάβει να ενημερώσει όλες τις σελίδες μας για τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

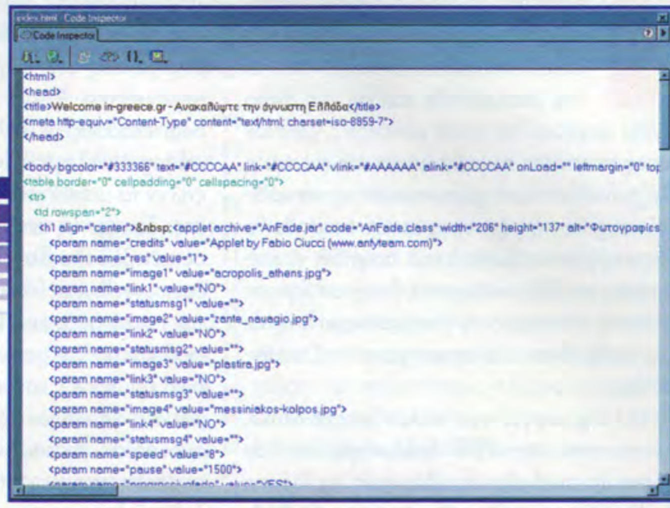
TABLES/LAYERS/FRAMES

Για την οπτική μορφοποίηση και τη διάταξη των αντικειμένων στις σελίδες μας, το Dreamweaver μας προσφέρει πολλές επιλογές. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πίνακες (tables), επίπεδα (layers) και πλαίσια (frames).

Το Dreamweaver 4.0 έχει πολύ καλή υποστήριξη στους πίνακες (tables). Με το νέο εργαλείο Table Layout View μπορούμε τώρα πια να σχεδιάσουμε πιο εύκολα περίπλοκους πίνακες.



Δουλεύοντας σε split mode βλέπουμε ταυτόχρονα τον κώδικα της σελίδας μας.



Το παράθυρο Code Inspector του Dreamweaver 4.0.

Επίσης, υποστηρίζει πολλαπλά επίπεδα (layers) μέσα στα οποία μπορούμε να τοποθετήσουμε τα αντικείμενά μας.

Με τα layers του Dreamweaver, όταν σχεδιάζουμε τις σελίδες μας, μπορούμε να τοποθετήσουμε τα αντικείμενα με ακρίβεια, εκεί ακριβώς που τα θέλουμε, χωρίς να χρειάζεται να δημιουργήσουμε περίπλοκους πίνακες. Εάν θέλουμε οι σελίδες μας να είναι συμβατές με παλιότερους browsers που δεν υποστηρίζουν layers, μπορούμε με την εντολή Modify → Layout Mode → Convert Layers To Tables να μετατρέψουμε όλα τα layers σε tables. Το Dreamweaver θα εισαγάγει αυτόματα όλα τα κελιά που χρειάζονται έτσι ώστε να παραμείνει η μορφοποίηση που θέλαμε στη σελίδα μας.

BEHAVIORS

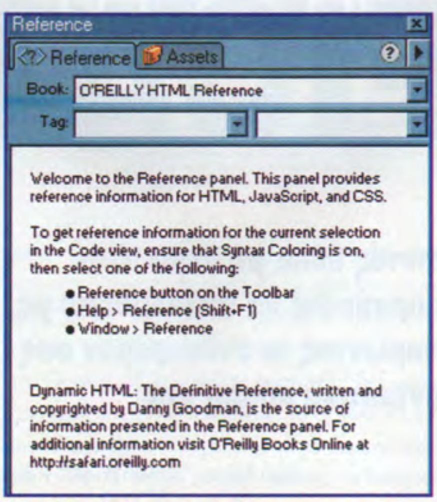
Οι συμπεριφορές (Behaviors) είναι μικρά προγράμματα σε Javascript που εισάγει το Dreamweaver στις σελίδες μας. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να προσθέσουμε εύκολα αλληλεπίδραση στις σελίδες μας, χωρίς να γίνουμε προγραμματιστές!

Για να κατανοήσουμε τι είναι τα Behaviors, θα πρέπει να καταλάβουμε ότι σε κάθε αντικείμενο της σελίδας μας μπορούν να συμβούν πολλά συμβάντα. Ανάλογα με το συμβάν μπορούμε να εκκινήσουμε κάποιες άλλες ενέργειες. Ο χρήστης, λοιπόν, μπορεί να κάνει κλικ πάνω σε κάποιο αντικείμενο της σελίδας μας (συμβάν onClick), να μετακινήσει το ποντίκι πάνω από ένα αντικείμενο (συμβάν onMouseOver) ή να κάνει κάποιες άλλες ενέργειες. Εμείς, ανάλογα με το συμβάν, καθορίζουμε τις ενέργειες (actions) που θα γίνουν (π.χ. Play Sound). Ο συνδυασμός συμβάντων και ενεργειών αποτελεί μία συμπεριφορά του Dreamweaver (δώστε μόνο προσοχή στη συμβατότητα των συμπεριφορών με τους διάφορους browsers).

MACROMEDIA EXCHANGE

Φτάσαμε στο καλύτερο ίσως χαρακτηριστικό του Dreamweaver, αυτό που κατά τη γνώμη μου το κάνει να ξεχωρίζει από τους αντιπάλους του: την επεκτασιμότητά του! Η Macromedia φρόντισε να φτιάξει ένα πρόγραμμα ανοιχτό, στο οποίο οι χρήστες θα μπορούν εύκολα να προσθέσουν καινούρια χαρακτηριστικά και δυνατότητες.

Με τον Extension Manager (εγκαθίσταται μαζί με το πρόγραμμα) έχετε τη δυνατότητα να προσθέσετε εκατοντάδες καινούρια objects, behaviors, commands και παλέτες στο Dreamweaver, επεκτείνοντας έτσι τις δυνατότητές του. Το Macromedia Exchange είναι μία περιοχή στο site της Macromedia, στην οποία μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε ελεύθερα όποια επέκταση θέλετε! (Για παράδειγμα, το Atomz Search Engine είναι ένα αντικείμενο που προστίθεται στην παλέτα Objects. Όταν το βάλουμε στη σελίδα μας, εισάγει μία πανίσχυρη μηχανή αναζήτησης!)



Η παλέτα Reference του Dreamweaver 4.0.

Οι δυνατότητες επέκτασης του Dreamweaver είναι απεριόριστες και καθημερινά προστίθενται στο site της Macromedia καινούριες επεκτάσεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι δυνατότητες και οι επιλογές που μας παρέχει το Dreamweaver 4.0 για να κατασκευάσουμε και να διαχειριστούμε τις ιστοσελίδες μας είναι πάρα πολλές και σίγουρα δεν μπορούν να καλυφθούν σε ένα άρθρο. Η Macromedia με το Dreamweaver και το Flash έχει θέσει νέα πρότυπα στο χώρο του Web design. Πιστεύω ότι πήρατε μια ιδέα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του, εκείνα που κατά τη γνώμη μου το έχουν οδηγήσει στην κορυφή και το έχουν κάνει το αγαπημένο πρόγραμμα συγγραφής ιστοσελίδων χιλιάδων Web designers.

Αν και το Dreamweaver απαιτεί να του αφιερώσουμε κάποιο χρόνο για να καταλάβουμε πώς λειτουργεί και ίσως μας δυσκολέψει στην αρχή, είναι ένα πρόγραμμα που θα καλύψει απόλυτα τόσο τον αρχάριο χρήστη όσο και τον επαγγελματία Web designer.

Την πλήρη έκδοση του προγράμματος, που λειτουργεί για 30 ημέρες, θα τη βρείτε και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού μας ή μπορείτε να την κατεβάσετε από το site της Macromedia (www. macromedia.com).

Μαζέψτε λοιπόν το υλικό σας, βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει και ξεκινήστε την κατασκευή του site σας με την πολύτιμη βοήθεια του Dreamweaver. Πού ξέρετε; Ίσως να είστε εσείς οι νικητές ενός επόμενου διαγωνισμού μας (τι λέτε για ένα "Web Master 2001";).

Άντε, τι κάθεστε; Just Web It!!! PC

Ίσως πολλοί να γνωρίζουν ότι το Half-Life διαθέτει modifications. Ωστόσο εκτός από το εν λόγω παιχνίδι modifications υπάρχουν και για τα Quake III, Unreal Tournament, Deus Ex, Vampire: The Masquerade και για ένα σωρό άλλα παιχνίδια, τα οποία κοινότητες χρηστών αποφάσισαν να τροποποιήσουν (εξ ου και η λέξη modifications) χρησιμοποιώντας τον κώδικά τους και τη μηχανή γραφικών τους για να δημιουργήσουν διαφορετικά παιχνίδια ή επεκτάσεις στα ήδη υπάρχοντα. Ενα mod έφτασε μάλιστα στο σημείο να γίνει αυτόνομο παιχνίδι και να πωλείται στα καταστήματα: το Counter-Strike!

Οι δημιουργοί του mod Counter-Strike, Gooseman και Cliff (παρατσούκλια του Internet), συνέλαβαν την ιδέα τους τον Μάρτιο του 1999, αφού είχε κυκλοφορήσει το Half-Life και είχε γίνει ανάρπαστο. Επειτα από τρεις μήνες σκληρής δουλειάς, στις 19 Ιουνίου του 2000 κυκλοφορεί η beta 1 του Counter-Strike mod (για Half-Life) με άπειρα bugs, πολύ lag και μετρημένους στα δάχτυλα του ενός ποδιού (χεχε) servers. Εκτοτε συνέχισαν να βγαίνουν beta εκδόσεις με βελτιώσεις, λιγότερα bugs και lag. Η τελευταία beta έκδοση ήταν η 7.1, ενώ εν τω μεταξύ το παιχνίδι είχε γίνει ανάρπαστο. Ξεκινώντας από την αφάνεια, σιγά σιγά συγκέντρωσε τα βλέμματα των on-line gamers, δημιουργήθηκαν διάφορες clans και fan sites και, τελικά, απέσπασε βραβεία ως το καλύτερο mod και on-line game της χρονιάς. Μετά την beta 7.1, ήρθε η κανονική έκδοση 1.0, η οποία μάλιστα κατέστησε το παιχνίδι αυτόνομο και είναι πλέον διαθέσιμο από τα καταστήματα για computer games.

Αυτή ήταν εν συντομία η ιστορία του χωριατόπαιδου που έγινε πρίγκιπας, ε, συγγνώμη, του mod που έγινε κανονικό παιχνίδι.

Πάμε να δούμε τα καλύτερα mods που ήδη υπάρχουν αλλά και αυτά που αναμένουμε για μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια των τελευταίων ετών.

Game



MODIFICATIONS

Φανταζόσαστε ποτέ ότι, πληρώνοντας δέκα με δεκαπέντε χιλιάδες για ένα παιχνίδι, θα μπορούσατε να ασχοληθείτε με αυτό πάνω από έναν χρόνο, διατηρώντας το ενδιαφέρον σας αμείωτο; Καλώς ήλθατε στον φανταστικό κόσμο των modifications.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

QUAKE III: ARENA

AQUALANG: Πρόκειται για ένα από τα πιο αστεία mods που έχω παίξει, το οποίο δουλεύει και σε single player. Η ιδέα είναι απλή: Πώς θα σας φαινόταν να παίζατε Quake III σε πίστες γεμάτες με νερό; Αν θέλετε απάντηση και άφθονο γέλιο, δεν έχετε παρά να παίξετε το Aqualang. Δεν χρειάζεται να πηδάτε ούτε να τρέχετε, μια και όλοι κινείστε με την ίδια ταχύτητα προς όλες τις κατευθύνσεις! Αρκετά ρεαλιστικό είναι το γεγονός ότι το "κλώτσημα" που κάνουν τα όπλα πυροβολώντας σάς ωθεί προς τα πίσω! Οπότε βάλτε την πλάτη σας στον τοίχο και πυροβολήστε άφοβα. Το εν λόγω mod μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση **http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?logistix/aqualung1_01.zip**

CORKSCREW: Το Corkscrew συνδυάζει όλα τα στοιχεία του mod InstaGib με εφετζίδικα γραφικά. Πρόκειται για Quake III μόνο με rail gun και με πλήρη στατιστική αξιολόγηση

Gaming... δίχως τελειωμό!



Αυτό είναι το μοντέλο του χαρακτήρα που ετοίμασαν οι δημιουργοί του μοναδικού single player mod για το Quake III, The Dark Conjunction.

του παίκτη. Μπορείτε να το παίξετε σε single player και multiplayer. Είναι ό,τι πρέπει για να εξασκήσετε το χέρι σας στο Rail. Η διεύθυνση για το συγκεκριμένο mod είναι: **http://www.planetquake.com/fire**

DOMINATION: Εκεί όπου οι εταιρείες παιχνιδιών δεν μπορούν να γεφυρώσουν τα χάσματα, αναλαμβάνουν οι παίκτες. Πρόκειται για την καθ' εαυτή μεταφορά του multiplayer παιχνιδιού Domination από το Unreal Tournament στο Quake III (ως mod, όμως). Η σελίδα του Domination mod για το Quake III: Arena είναι η **http://www.planetquake.com/domination**.



GODS OF WAR: Ένα mod μόνο για multiplayer, το οποίο θυμίζει FFA (Free For All), μόνο που κάθε χαρακτήρας ξεκινάει με ένα mana. Τα mana μπορούν να γίνουν περισσότερα σκοτώνοντας τους αντιπάλους, ενώ υπάρχουν spells που απαιτούν mana για να γίνουν Cast! Όταν ένας παίκτης φτάσει ένα προκαθορισμένο ποσό mana, τότε γίνεται God Of War, μία πολεμική μηχανή δηλαδή! Η σελίδα στο Internet για το Gods Of War mod είναι η **http://www.planetquake.com/gods**

ROCKET ARENA 3: Το mod αυτό δεν χρειάζεται συστάσεις, καθώς έχει παρουσιαστεί παλαιότερα από τη στήλη "On-Line Gaming". Η home page του είναι **http://www.planetquake.com/servers/arena**.

RTS QUAKE: Από τα πιο πρωτότυπα mods που είχα την ευκαιρία να παίξω. Το RTS σημαίνει Real Time Strategy! Σε κάθε multiplayer παρτίδα υπάρχει χτίσιμο βάσης με διάφορα κτίρια και upgrades, καθώς και διαχείριση πόρων. Ανάλογα με τα κτίρια που έχει χτίσει κάθε ομάδα και το upgrade που έχουν, νέες κλάσεις γίνονται διαθέσιμες προς επιλογή. Το πρόβλημα είναι ότι ακόμα το Team δεν έχει αναβαθμίσει το mod για να υποστηρίζει την έκδοση 1.27 (όπου το RTS Quake θα μετονομαστεί σε Art Of War) και έτσι θα αντιμετωπίσετε ορισμένες δυσκολίες. Σύντομα, πάντως, θα είναι έτοιμο το Art Of War, πλήρως συμβατό με την 1.27. Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στη σελίδα **http://www.planetquake.com/oz/rtsquake**

THE DARK CONJUNCTION: Το μοναδικό αποκλειστικά single player mod για το Quake III: Arena, καθώς οι δημιουργοί του δεύτερου single player mod με το όνομα Quake 3: World Of Hate το έχουν εγκαταλείψει για να ασχοληθούν με ένα (ακόμα) multiplayer mod που λέγεται Clan Arena. Το Dark Conjunction θα διαθέτει ένα μυστηριώδες story, το οποίο θα μας εκπλήξει σύμφωνα με τους δημιουργούς. Δυστυχώς, ακόμα δεν είναι έτοιμο, αλλά το team φαίνεται να εργάζεται πολύ σκληρά για την επίτευξη του καλύτερου αποτελέσματος. Περισσότερες πληροφορίες για το mod μπορείτε να βρείτε στην **http://www.planetquake.com/tdc**

URBAN TERROR: Πρόκειται για ένα mod, το οποίο χρησιμοποιεί ρεαλιστικά όπλα και γερές δόσεις δράσης. Είναι κάτι ανάμεσα στο Counter Strike και το Quake II Action. Ένα από τα καλύτερα team Deathmatch mods για το Quake III, το οποίο δυστυχώς δεν έχει (ακόμα) server στη χώρα μας. Το αρχείο για το install του Urban Terror είναι λίγο μεγαλούτσικο, αλλά το αξίζει. **http://www. urbanterror.net**

Αυτά είναι μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα mods για το Quake III. Δυστυχώς, παρέλειψα άλλα τόσα και ακόμα περισσότερα, αλλά τι να κάνουμε, That's life. Πάμε τώρα στο...

HALF-LIFE

BLOOD AND HONOR: Ένα από τα τέσσερα mods για το Half-Life που ασχολείται με τον Μεσαίωνα (υπάρχει ακόμα το Wizard Wars που θα δούμε στη συνέχεια, το Master Sword και το Pirate-Vikings & Knights). Πέρα από τα τεράστια τσεκούρια, τα κοφτερά σπαθιά και τα μαγικά ραβδιά, υπάρχουν και τα στοιχεία των experience points και των golds, που βοηθάνε τον παίκτη. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στη σελίδα του Blood And Honor: **http://www.BloodOfHonor.com**

CONUDRUM: Single player mod για το Half-Life. Η περιπέτεια ξεκινάει στο Black Messa Facility και μεταφέρει τον παίκτη στα



Από το Wizards Wars, mod του Half-Life.

ερείπια των ναών της Αιγύπτου και σε τρομακτικές σκοτεινές σπηλιές. Αρκετά καλή δουλειά. **http://www.planethalflife.com/conundrum**

COUNTERSTRIKE: Τα λόγια είναι περιττά: Απλώς το καλύτερο mod στη διεύθυνση **http://www.counter-strike.net**

DRAGONMODZ: Αν σας ενδιαφέρει να μάθετε την πηγή της ιδέας αυτού του mod, τότε θα καταλάβατε ότι πρόκειται για τη μεταφορά της σειράς κινουμένων σχεδίων DragonBall Z! Στο εν λόγω mod μπορείτε να επιδοθείτε σε μάχες χρησιμοποιώντας τα μοντέλα των αγαπημένων σας χαρακτήρων. Κρίμα που ακόμα δεν είναι ολοκληρωμένο. Λίγη υπομονή όμως δεν βλάπτει! Οι φανατικοί της σειράς μην παραλείψετε να επισκεφθείτε το site **http://www.halflife.net/dragonmodz**

JAILBRAKE: Πρόκειται για μεταφορά από το ομώνυμο mod για το Quake II. Οι παίκτες

Game MODIFICATIONS



Τα γραφικά του Urban Terror mod για το Quake III μου θυμίζουν έντονα το Counter-Strike.



D-Unreal ή Dune-Unreal, αν προτιμάτε. Από τα πιο πρωτότυπα mods.

χωρίζονται σε δύο ομάδες και κάθε φορά που σκοτώνετε κάποιον αντίπαλο, αυτός πάει στη φυλακή της ομάδας σας. Εάν όμως σας σκοτώσουν, πάτε στη φυλακή του αντιπάλου. Από εκεί μπορούν οι παίκτες να δραπετεύσουν είτε "καβαλώντας" ο έναν τον άλλον, σχηματίζοντας μια σκάλα, είτε περιμένοντας κάποιον συμπαίκτη τους να τους ελευθερώσει. Η ομάδα που θα καταφέρει να κλείσει όλους τους αντιπάλους στη φυλακή της κερδίζει. Περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση: **http://www.planethalflife.com/jailbreak**. Σημειώνω ότι το συγκεκριμένο mod υπάρχει και για το Quake III.

QUAKE TC: Ενα mod για όσους αναπολούν το παλιό, καλό Quake! Μέσω αυτού θα μπορέσετε να βρείτε τα τέρατα, τα όπλα και τους χαρακτήρες από το Quake I. Οι περισσότεροι χάρτες θα μετατραπούν για τον κώδικα του Half-Life και θα προστεθούν πολλά νέα στοιχεία. Για περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση **http://www.halflife.net/quaketc**

THE ASSIGNMENT: Ενα mod που δημιουργήθηκε αρχικά για single player, αλλά αργότερα επεκτάθηκε και σε multiplayer. Στο single player ο παίκτης ενσαρκώνει έναν φοβερά εκπαιδευμένο δολοφόνο του αμερικανικού στρατού σε διάφορες αποστολές. Το mod διαθέτει νέα καλοσχεδιασμένα 3D models και "φρέσκα" όπλα. Το mod μπορείτε να το κατεβάσετε από το site του στη διεύθυνση **http://www.planethalflife.com/assignment**

TURBO: Εδώ έχουμε κάτι πρωτότυπο! Ξεχάστε τα frags, τους τύπους με τα όπλα και τις αποστολές αυτοκτονίας. Στο εν λόγω mod κάθε παίκτης προσπαθεί να κερδίσει τους αντιπάλους σε έναν αγώνα ταχύτητας. Κάθε διαγωνιζόμενος έχει το γραφικό ενός εντόμου (Snark) και δύο όπλα (machine gun και grenade launcher) προκειμένου να βγάλει από την κούρσα τους αντιπάλους του! Φανταστική και πρωτότυπη ιδέα. Το mod μπορείτε να το βρείτε στη σελίδα **http://www.halflife.net/randomnine**

WIZARD WARS: Πρόκειται για ένα multiplayer mod, στο οποίο ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μία από τις οκτώ διαφορετικές κλάσεις μάγων. Κάθε κλάση έχει διαφορετικές δυνάμεις και spells. Μπορείτε να παίξετε είτε ο καθένας μόνος του (FFA), είτε σε δύο ομάδες, είτε Capture The Grail (όπως το Capture The Flag). Αρκετά καλή δουλειά από τους δημιουργούς του. Μην ξεχάσετε να διαβάσετε και το συνοδευτικό manual του παιχνιδιού στη διεύθυνση **http://www.planethalflife.com/wizardwars**

UNREAL TOURNAMENT

ACTION UT: Το συγκεκριμένο mod δεν είναι ακόμη έτοιμο. Σύντομα όμως θα είναι διαθέσιμο. Οι δημιουργοί του, εμπνευσμένοι από τα mods Action Quake II και Action Half-Life, ετοιμάζουν νέα όπλα, πιο ρεαλιστικές μάχες και φυσικά πολλή δράση. Ελπίζω μόνο να μην το εγκαταλείψουν, γιατί θα είναι κρίμα. Για πληροφορίες ανατρέξτε στη διεύθυνση **http://aut.action-web.net/**

D-UNREAL: Το "D" στην αρχή του ονόματος είναι το αρχικό γράμμα της λέξης "Dune", του πρώτου War RTS, που έμελλε να αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο. Σε αυτό το mod υπάρχουν πολλά νέα models, χάρτες, όπλα, power ups και πέντε διαφορετικά ήδη παιχνιδιού (Dunematch, Capture The Harvester, The Battle, Tahhadi Challenge και Assault On Arakis). Το D-Unreal βρίσκεται ακόμα σε beta έκδοση, αλλά μπορείτε να το κατεβάσετε για να το δοκιμάσετε από τη διεύθυνση **http://www.planetunreal.com/dunreal**

TACTICAL OPS: Παλαιότερα έφερε το όνομα S.W.A.T., ενώ το σενάριο θυμίζει πολύ Counter-Strike. Η μία ομάδα είναι οι Special



Screenshot από το The Edge of Dark, ένα από τα ελάχιστα mods για το Deus Ex.



Το model που θα χρησιμοποιεί ο παίκτης παίζοντας το mod Quake TC, του Half-Life. Κάτι σας θυμίζει, ε;

Forces, προστάτες του κόσμου, και η άλλη οι Terrorists. Σημειώνεται ότι το mod είναι ημι-ρεαλιστικό, οπότε διαθέτει περισσότερη δράση και ταχύτητα. Αξίζει να κατεβάσετε τα 60MB για αυτό το mod από τη διεύθυνση **http://www.tactical-ops.net/downloads.shtml**

U-SPACE: Ολοκληρώνουμε την αναφορά μας στα mods για το Unreal Tournament με αυτό το φοβερό modification, το οποίο μεταφέρει τη μάχη στο διάστημα με πραγματικά διαστημόπλοια! **http://www.planetunreal.com/uspace**

MODS ΓΙΑ ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η λίστα με τα μεγάλα ονόματα έφτασε στο τέλος της. Καιρός να δούμε και κάποια mods για άλλα παιχνίδια.

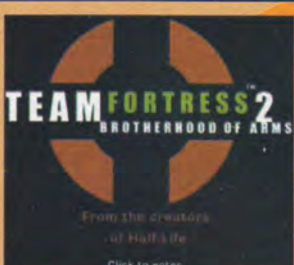
DEUS EX: Ψηφίστηκε από πολλά sites ως το καλύτερο RPG της χρονιάς. Δυστυχώς, δεν συμμερίζομαι την άποψη μια και θεωρώ καλύτερο το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn και μετά το Deus Ex. Η ουσία είναι ότι, αφού βγήκε το patch για να μπορείτε να παίξετε το Deus Ex multiplayer, πολλά teams καταπιάστηκαν με τη δημιουργία mods για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Η πρώτη καλή δουλειά ακούει στο όνομα Modus Moriendi (**http://www. rpgplanet.com/deusex/modus-moriendi**), η δεύτερη είναι η The Edge Of Dark (**http://theedgeofdark.homestead.com**) και η τρίτη η Deus Fortress (**http://www.rpgplanet.com/deusex/auriga**), η μεταφορά του κλασικού Team Fortress στο Deus Ex, με διαφορετικές όμως κλάσεις χαρακτήρων (περισσότερες πληροφορίες για Team Fortress στο ένθετο). Δυστυχώς, τα προαναφερόμενα mods είναι ημιτελή, διότι έχει περάσει πολύ μικρό χρονικό διάστημα από την κυκλοφορία του παιχνιδιού! Αναμείνατε, όμως.

VAMPIRE THE MASQUARADE: Ενα εξίσου καλό RPG με πρωτοποριακό multiplayer και φοβερά γραφικά. Η δυνατότητα για Storytelling (DMing) On-Line είναι κάτι πρωτόγνωρο, που πρώτο το Vampire εισήγαγε. Σε ό,τι αφορά τα mods, στο site **www.wodmod.com** μπορείτε να βρείτε την beta έκδοση του World of Darkness Mod και να παρακολουθήσετε τις εξελίξεις για τα υπόλοιπα mods που ετοιμάζονται στο ίδιο site, όπως τα Mage, Werewolf, Wrath και Changeling (και αυτό το mod είναι διαθέσιμο σε beta 1). Ολα τα mods είναι εμπνευσμένα από πραγματικούς κόσμους P&P RPG της White Wolf.



Gods Of War mod για Quake III.

TEAM FORTRESS: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΝΟΣ MOD



Το Team Fortress είναι το παλαιότερο mod που έχει επιζήσει και σύντομα πρόκειται να γίνει αυτόνομο παιχνίδι με τον τίτλο Team Fortress 2 (έτσι έχουμε δύο παιχνίδια που ξεκίνησαν από mod και έγιναν αυτόνομα). Η ιστορία ξεκινάει το 1996, όταν ο Peter και ο John σχεδίασαν ένα mod για το Quake, στο οποίο οι παίκτες θα μπορούσαν να διαλέξουν κλάσεις. Στις 24 Αυγούστου του ίδιου χρόνου η πρώτη έκδοση του mod ήταν διαθέσιμη για downloading. Η κίνηση αυτή άρχισε να τραβάει τα βλέμματα των χρηστών και αμέσως η team ρίχτηκε "με τα μούτρα" στη δουλειά για να δημιουργήσει κάτι καλύτερο. Επειδή όμως η team εκτός από τα βλέμματα των χρηστών τράβηξε και την προσοχή των εταιρειών, αυτόματα το mod "εμπορευματοποιήθηκε" με την ενδεχόμενη συνεργασία του team με την id (δημιουργό του Quake/Doom). Στο προσκήνιο όμως μπήκε η Valve-Sierra, η οποία κατόρθωσε να πείσει τους δημιουργούς του Team Fortress να συνεργαστούν μαζί της στην κυκλοφορία ενός νέου, πολύ ενδιαφέροντος 3D action παιχνιδιού, του Half-Life. Η συνεργασία με την id ξεχάστηκε και όλο το team μεταφέρθηκε στο Seattle για να δουλέψει παράλληλα με τους δημιουργούς του Half-Life. Αρχικά είχε σχεδιαστεί να βγει το Team Fortress 2 ως add-on για το Half-Life, τελικά όμως αποφασίστηκε να γίνει αυτόνομο παιχνίδι με το όνομα Team Fortress 2 Brotherhood of Arms. Προκειμένου όμως να δώσουν στο αγοραστικό κοινό να καταλάβει περί τίνος πρόκειται, δημιουργήθηκε το Team Fortress Classic add-on (mod) για το απλό Half-Life, το οποίο δόθηκε δωρεάν για downloading από τη Valve (συμπεριλαμβάνεται και στο νέο πακέτο Half-Life Platinum). Οσοι θέλετε να κατεβάσετε το 50MB mod Team Fortress Classic (version 1.5) για το Half-Life μπορείτε να το βρείτε στο site: http://www.teamfortressclassic.com.

Αν περιμένατε κάπου εδώ να τελειώσει η ιστορία μας, είστε γελασμένοι. Επηρεασμένοι από την επιτυχία της παραπάνω ιδέας, ακόμα δύο teams ασχολήθηκαν με τη συγκεκριμένη ιδέα. Η μία ομάδα "έφερε στη ζωή" το Quake III Fortress και η δεύτερη το Unreal Tournament Fortress, τα οποία είναι mods για τα παιχνίδια Quake III: Arena και Unreal Tournament. Οι σελίδες απ' όπου μπορείτε να αποκτήσετε τα mods είναι οι http://www.q3f.com και http://www.unrealfortress.com.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΚΑΝΩ;

Είναι σίγουρο ότι θα έχετε βρει όλα όσα αναφέρθηκαν πολύ ενδιαφέροντα και θα σκέφτεστε πώς μπορείτε να τα εκμεταλλευτείτε. Καταρχήν, πρέπει να αποφασίσετε ποιο mod θέλετε να δοκιμάσετε, με την προϋπόθεση ότι έχετε το αντίστοιχο παιχνίδι (π.χ. αν θέλετε να παίξετε το RTS Quake, πρέπει να έχετε το Quake III). Επειτα πρέπει να προμηθευτείτε το τελευταίο patch του παιχνιδιού (στο προηγούμενο παράδειγμα την 1.27 έκδοση του Quake III) και στη συνέχεια να επισκεφθείτε τη σελίδα του mod στο Internet και να διαβάσετε περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό (π.χ. πώς γίνεται install). Τέλος, το κατεβάζετε, κάνετε install και το παίζετε. Τα περισσότερα από τα mods που προαναφέραμε παίζονται σε multiplayer, οπότε ακόμα ένα βήμα που πρέπει να κάνετε είναι να δείτε τις διευθύνσεις των servers που υπάρχουν ή να κάνετε έναν δικό σας server (LAN ή Internet) για να παίξετε με τους φίλους σας. Αυτονόητο είναι ότι και οι φίλοι σας πρέπει να έχουν εγκαταστήσει το mod για να μπορούν να σας συντροφεύουν.

Αυτό ήταν μόνο ένα μικρό μέρος του μαγικού κόσμου των mods. Υπάρχουν mods για πάρα πολλά παιχνίδια, στα οποία όμως λόγω έλλειψης χώρου απέφυγα να αναφερθώ. Ελπίζω να σας άρεσε το ταξίδι μας... Αντιός!

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200



86 **Civilization: Call to Power 2**
Εξαπλώστε την κυριαρχία.



92 **Giants**
Η Interplay καταφέρνει και πάλι να εντυπωσιάσει τα πλήθη.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
4x4 EVOLUTION	134	81%
AIRFIX DOGFIGHTER	133	79%
BATTLE ISLE IV: THE ANDOSIA WAR	135	86%
BLAIR WITCH vol. 2	134	90%
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	133	96%
CLEOPATRA: QUEEN OF THE NILE	135	86%
COLIN McRAE RALLY 2.0	135	89%
CULTURES	135	85%
DIRTY TRACK RACING	134	59%
DIRTY TRACK RACING SPRINT CARS	134	61%
DRACULA 2	134	97%
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	133	99%
FAR GATE	135	94%
FIFA 2001	133	81%
GALAGA: DESTINATION EARTH	133	73%
JETFIGHTER IV	134	78%
LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN	134	91%
LOUVRE: THE FINAL CURSE	135	92%
MICROSOFT CASINO	135	92%
MOTOCROSS MANIA	134	92%
REAL MYST	135	98%
ROME: CAESAR'S WILL	133	85%
RUNE	133	74%
SACRIFICE	135	94%
STARSHIP TROOPERS	134	87%
SUDDEN STRIKE	135	80%
TOMB RAIDER: CHRONICLES	134	85%
WARM UP	135	70%
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	133	87%
Ο ΧΡΥΣΟΣ ΙΠΠΟΤΗΣ	135	80%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



130 Insane
Η μεγάλη έκπληξη στο χώρο των racing games.



118 Hitman: Codename 47
Ενα παιχνίδι που σας καλεί να γίνετε επαγγελματίες εκτελεστές.



98 Stupid Invaders
Η πιο αστεία εισβολή που έγινε ποτέ!



102 Resident Evil 3
Θα καταφέρετε να γλιτώσετε από την οργή της Nemesis;

Το CTP2 είναι ο κληρονόμος της σειράς που ξεκίνησε ο Sid Meier με το κλασικό πλέον Civilization I και συνέχισαν τα πολύ επιτυχημένα Civilization II και Civilization: Call to Power της Activision. Οταν το 1993 κυκλοφόρησε το πρώτο Civilization, αποτέλεσε τομή και οδηγό για τα παιχνίδια turn based strategy. Η κληρονομιά όμως αυτή του CTP2 ασφαλώς ανέβασε πολύ ψηλά τον πήχη, εφόσον οι συγκρίσεις με τα τρία προγενέστερα CIV ήταν αναπόφευκτες και δημιούργησαν προσδοκίες μεγαλύτερες από αυτές που θα είχε κανείς από ένα original παιχνίδι. Προδίδοντας, λοιπόν, το γενικότερο ύφος αυτού του review, θα ήταν αρκετό να πω πως όσοι έχουν ασχοληθεί με τα CIV και ειδικότερα με το πρώτο Call to Power δεν θα δουν πολλές καινοτομίες και διαφορές στο Call to Power II.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Κωνσταντίνου "subzero" Ηλιόπουλου
con_i@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 166MHz (233 συνιστώνται), 64MB RAM, Windows 95/98/2000 (English)/ME (English), 320MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο, 16-bit κάρτα ήχου με 4MB RAM, 4x CD-ROM drive

CALL TO POWER II

Στο CTP2 ηγείστε μίας αυτοκρατορίας την οποία, αφού ιδρύσετε, αναλαμβάνετε να διοικήσετε. Ενας καλός ηγέτης θα κατορθώσει να δει την αυτοκρατορία του να εξελίσσεται τεχνολογικά, κοινωνικά και στρατιωτικά για περίπου 6.000 χρόνια, από το 4.000 π.Χ. έως το 2.250 μ.Χ. Για έναν πολύ καλό παίκτη το παιχνίδι θα τελειώσει αρκετά πιο σύντομα, ενώ για έναν όχι τόσο καλό, ακόμα συντομότερα. Σε πραγματικό χρόνο ένα επιτυχημένο παιχνίδι από την αρχή μέχρι το τέλος θα διαρκέσει όχι λιγότερο από 60-70 ώρες.

Η διοίκηση της αυτοκρατορίας γίνεται σε πολλούς τομείς και δραστηριότητες: από τη διαχείριση των πόλεων και του στρατού έως την οργάνωση της διπλωματίας και του εμπορίου. Η νίκη, αντίθετα με τα παλαιότερα CIV, μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους: ολοκληρωτική εξόντωση των αντιπάλων ή κατάκτηση του 60% του χάρτη (λίγο δύσκολο εάν τα δύο τρίτα είναι νερό), επικράτηση μέσω της τεχνολογίας και διπλωματική νίκη η οποία επιτυγχάνεται με τη σύναψη συμμαχιών με όλες τις υπόλοιπες αυτοκρατορίες. Βέβαια, υπάρχουν και τα 4 παιχνίδια-scenarios (στην ουσία 3 γιατί το 4ο είναι απλώς ο σημερινός χάρτης της Γης), όπου η νίκη έγκειται στην ολοκλήρωση συγκεκριμένων στόχων. Για παράδειγμα, στο σενάριο Alexander the Great παίρνετε πόντους για την κατάκτηση πόλεων-κλειδιά, για το θάνατο του Δαρείου και των στρατηγών του, για τον αφανισμό από το χάρτη της περσικής αυτοκρατορίας και για τη... σεξουαλική δραστηριότητά σας. Ναι, οι δημιουργοί του παιχνιδιού θεώρησαν επίτευγμα το να καταφέρετε ως Μ. Αλέξανδρος να αποκτήσετε κληρονόμο, και σας βραβεύουν όταν τα καταφέρνετε.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

Τα μόνα units που έχετε στη αρχή του παιχνιδιού ονομάζονται settlers (αποικιστές ή εποικιστές, διαλέγετε και παίρνετε), είναι δύο τον αριθμό και έχουν τη δυνατότητα να ιδρύουν πόλεις. Κάθε settler μπορεί να ιδρύσει μόνο μία πόλη και μετά χάνεται. Οταν ξεκινά το παιχνίδι, το πρώτο settler είναι επιλεγμένο και μπορείτε



Τι φρούτα βγάζει η Μαδρίτη;



Χμμμ... Τι κάνουμε τώρα;

να το χρησιμοποιήσετε για να μετακινηθείτε. Ο χάρτης του παιχνιδιού αποτελείται από τετραγωνάκια και κάθε unit μπορεί να "βλέπει" σε μία συγκεκριμένη ακτίνα, καθώς και να κινείται σε έναν συγκεκριμένο αριθμό τετραγώνων ανάλογα με το terrain (έδαφος). Κάθε είδος terrain έχει ένα ορισμένο movement cost, με μεγαλύτερο αυτό των βουνών και μικρότερο εκείνο των ποταμών. Κάνοντας δεξί κλικ σε κάποιο φανερό τετραγωνάκι, εμφανίζονται πληροφορίες για το έδαφός του, πόσο food, gold και production μπορεί να παρέχει, το μπόνους άμυνας και επίθεσης, καθώς και το κόστος μετακίνησης. Τα units μετακινούνται με διάφορους τρόπους: είτε χρησιμοποιώντας το αριθμητικό μέρος του πληκτρολογίου, είτε με drag-and-drop, είτε πατώντας το πλήκτρο M, επιλέγοντας μία θέση στο χάρτη με το mouse και κάνοντας αριστερό κλικ.

Εξερευνώντας τα τετραγωνάκια του χάρτη που βλέπετε τοποθετείτε το settler σας σε μία καλή τοποθεσία και ιδρύετε την πρώτη πόλη σας. Αρχικά η πόλη σας θα μπορεί να εκμεταλλευθεί την περιοχή που ορίζεται από ένα τετράγωνο 3x3 map squares. Αργότερα, όμως, καθώς μεγαλώνει, η επιρροή της θα επεκτείνεται σε όλο και περισσότερα τετραγωνάκια, οπότε επιβάλλεται κάποιος σχεδιασμός στην τοποθεσία των πόλεών σας έτσι ώστε να μη στριμώχνει η μία την άλλη. Στην αρχή του παιχνιδιού καλές τοποθεσίες για την ίδρυση πόλεων είναι αυτές με πράσινο, εμπορεύσιμα αγαθά, κοντά σε ποτάμια και κοντά στη θάλασσα. Αργότερα μπαίνουν άλλες παράμετροι στη μέση και ακόμα αργότερα πιθανότατα θα σταματήσετε να ιδρύετε πόλεις, διότι απλώς θα κατακτάτε αυτές των αντιπάλων σας. Σε γενικές γραμμές, το πράσινο και το νερό (ποτάμια και θάλασσα) προσφέρουν περισσότερα τρόφιμα, συμβάλλοντας στην ταχεία ανάπτυξη. Οι λόφοι και τα δάση, αντίθετα, προσφέρουν περισσότερο εμπόριο και παραγωγή, τα οποία στην αρχή δεν είναι τόσο απαραίτητα. Επίσης, πόλεις που βρίσκονται σε βουνά έχουν μεγαλύτερη φυσική άμυνα από πόλεις που βρίσκονται σε πεδιάδες, πόλεις που βρίσκονται κοντά στην πρωτεύουσα έχουν μικρότερα επίπεδα διαφθοράς και εγκληματικότητας και πόλεις που έχουν υπό την ακτίνα επιρροής τους εμπορεύσιμα αγαθά μπορούν, με την ανακάλυψη του εμπορίου, να παράγουν πλούτο πουλώντας τα στην ελεύθερη αγορά (ναι, έχει και τέτοιο το CTP2). Εφόσον χτίσετε την πρώτη πόλη, συνεχίζετε χτίζοντας τη δεύτερη, προσέχοντας να μη βρίσκεται ούτε κολλητά αλλά ούτε και μακριά (για λόγους άμυνας) από την πρώτη.

TA UNITS TOY CTP2

Τα units του παιχνιδιού είναι στην πλειονότητά τους στρατιωτικές μονάδες - με εξαίρεση τα special units - ξηράς, αέρος ή θάλασσας. Καθένα έχει 8 χαρακτηριστικά που θυμίζουν λίγο πολύ RPGs: attack (πιθανότητα επιτυχούς επίθεσης), defense (δύναμη άμυνας), ranged attack (εμβέλεια για τις μονάδες που εκτοξεύουν αντικείμενα), armour (κλάση της πανοπλίας), strength (δύναμη επίθεσης), vision (εμβέλεια όρασης), cost (το κόστος συντήρησης ανά turn) και, φυσικά, health (πόσο υγιής είναι η μονάδα). Κάθε unit μπορεί να κατασκευαστεί από οποιαδήποτε πόλη (τα θαλάσσια units μόνο από παραθαλάσσιες πόλεις) υπό την προϋπόθεση ότι έχει ανακαλυφθεί η τεχνολογία που επιτρέπει την κατασκευή του. Επίσης, υπάρχουν μερικά units, όπως τα fascist και eco-ranger, τα οποία μπορούν να κατασκευασθούν μόνο αν η αυτοκρατορία έχει συγκεκριμένο πολίτευμα (π.χ. Fascism για τον fascist, Ecotopia για τον eco-ranger). Το κόστος συντήρησης κάθε unit, εκτός από τον τύπο του unit, επηρεάζεται από το πολίτευμα και από τη στρατιωτική ετοιμότητα της αυτοκρατορίας.

Οπως και στο CIVCTP, οι στρατιωτικές μονάδες χωρίζονται σε κατηγορίες με τη μόνη διαφορά ότι στο CTP2 υπάρχουν 4 και όχι 3 κατηγορίες. Αυτές είναι offensive, defensive, ranged και flanking. Η χρησιμότητα κάθε κατηγορίας φαίνεται στη δημιουργία μεικτών στρατιών από δύο ή περισσότερες μονάδες. Κατά τη διάρκεια μίας μάχης δύο στρατιών, οι αμυντικές και επιθετικές μονάδες παρατάσσονται στην πρώτη γραμμή και καθεμία τα βάζει με τη μονάδα του αντιπάλου που βρίσκεται ακριβώς απέναντί της. Σε περίπτωση που οι offensive και defensive μονάδες συμπληρώνουν την πρώτη γραμμή, οι ranged μονάδες παρατάσσονται πίσω από αυτές και εκτοξεύουν διάφορα αιχμηρά ή εκρηκτικά αντικείμενα



Κρατς, μπουμ, σπλατ!

στις αντίπαλες μονάδες εξ αποστάσεως. Οι flanking μονάδες συνήθως παρατάσσονται δίπλα στις επιθετικο-αμυντικές και σε περίπτωση αριθμητικής υπεροχής την πέφτουν στους αντιπάλους από το πλάι. Η εν λόγω δυνατότητα δημιουργίας στρατιών λύνει πολλά προβλήματα που παρουσίαζαν τα CIV I και II όσον αφορά στις μάχες. Παρά ταύτα, όμως, ο παίκτης μπορεί να παρακολουθεί μόνο τις μάχες, χωρίς να μπορεί να ασκήσει κανέναν απολύτως έλεγχο, παρά μόνο να διατάξει υποχώρηση στην περίπτωση που αυτός είναι ο επιτιθέμενος. Αυτό ίσως αποτελεί το μεγαλύτερο πρόβλημα σε όλα τα CIV, καθώς οι μάχες καθορίζονται κυρίως από την αριθμητική υπεροχή (ή την αντίστοιχη υπεροχή ισχύος) και τη διαμόρφωση του εδάφους. Τελικά, στο CTP2 η στρατηγική των μαχών διαμορφώνεται από την επιλογή του μείγματος των στρατιών που θα δημιουργήσει κάθε παίκτης. Παραδείγματος χάριν, για μάχες στα ανοιχτά, ένας ολοκληρωμένος στρατός θα είχε 5 offensive, 5 defensive και 2 flanking units (δεδομένου ότι κάθε στρατιά δεν μπορεί να έχει περισσότερες από 12 μονάδες). Για πολιορκίες, ένα καλό μείγμα θα ήταν 4 defensive και 8 ranged attack units. Επειδή όμως τα πάντα είναι σχετικά, ένας στρατός από 12 tanks είναι σχεδόν ανίκητος από οτιδήποτε (εκτός από... 12 tanks) και μπορεί να αναλάβει ρόλους υπεράσπισης πόλεων, ανοιχτών μαχών και πολιορκίας.

Με την ανάπτυξη τεχνολογιών του "αέρα" ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει μονάδες καταδιωκτικών και βομβαρδιστικών, οι οποίες εκτός από τα στάνταρ χαρακτηριστικά (άμυνα, επίθεση κ.ο.κ.) έχουν και βενζίνη. Εάν μία μονάδα μείνει από βενζίνη και δεν σταθμεύσει σε κάποια πόλη ή αεροπορική βάση, τότε... πουφ! εξαφανίζεται (και είναι ακριβές οι άτιμες). Σε γενικές γραμμές, οι πιο χρήσιμες και φονικές μονάδες στο παιχνίδι είναι τα tanks, τα bombers και τα battleships. Ολες εμφανίζονται προς το δεύτερο μισό του παιχνιδιού, αλλά ο πρώτος παίκτης που θα δημιουργήσει έναν ικανό αριθμό από αυτές θα είναι και ο νικητής. Σημειώστε, λοιπόν, τις τρεις στρατιωτικές τεχνολογίες-κλειδιά του παιχνιδιού και προσπαθήστε με κάθε μέσο να τις αποκτήσετε: tank warfare (tanks), jet propulsion (bombers) και advanced naval tactics (battleship).



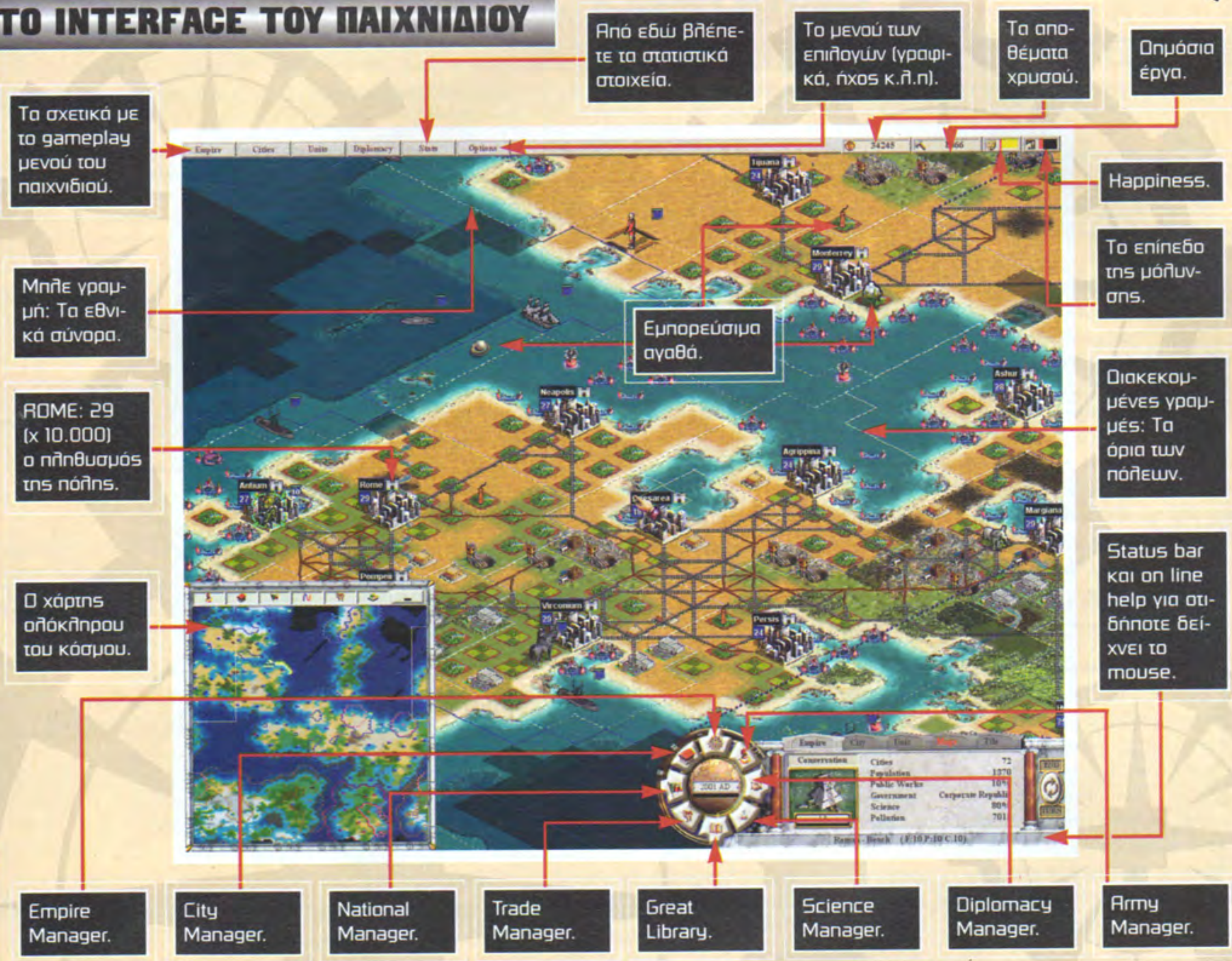
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Η τεχνολογία είναι ένα από τα βασικά concepts όλων των CIV. Σας επιτρέπει να στρατολογήσετε όλο και πιο αινεπτυγμένες μονάδες, να κατασκευάσετε improvements που θα βελτιώσουν τα στατιστικά των πόλεων και wonders που θα σας αναδείξουν σε φωτισμένους ηγέτες. Στο CTP2 μπορείτε -θεωρητικά- να κερδίσετε από την επιστήμη και μόνο, κάτι που ίσχυε σε μικρότερο βαθμό στα προηγούμενα CIV. Τα τεχνολογικά επιτεύγματα (advances) υπάγονται σε ένα technology tree, όπως ονομάζεται. Δηλαδή για να φτάσετε σε ένα τεχνολογικό επίτευγμα, πρέπει να ακολουθήσετε μία τεχνολογική πορεία, ανακαλύπτοντας τεχνολογίες οι οποίες σας επιτρέπουν να ανακαλύψετε άλλες κ.ο.κ.

ΕΜΠΟΡΙΟ

Η ανακάλυψη του εμπορίου (trade), στα αρχικά στάδια του παιχνιδιού και των global economics αργότερα, επιτρέπει την ανάπτυξη του εμπορίου μεταξύ των πόλεών σας ή και μεταξύ των πόλεων των αντιπάλων τις οποίες βλέπετε στο χάρτη. Το εμπόριο γίνεται διαμέσου trade routes, τα οποία δημιουργούνται από τα καραβάνια (caravans) ή τα φορτηγά (freight) της αυτοκρατορίας. Οσο μεγαλύτερη είναι η απόσταση μεταξύ των πόλεων και όσο πιο περιζήτητα είναι τα αγαθά τόσο πιο προσοδοφόρα είναι τα trade routes και περισσότερα τα καραβάνια ή φορτηγά που θα χρειαστούν για τη μεταφορά των εμπορευμάτων. Στα CIV I και II, για να δημιουργήσετε κάποιο trade route, έπρεπε να κατασκευάσετε ένα καραβάνι στην πόλη που είχε εμπόρευμα και να πάτε το καραβάνι στην πόλη η οποία θα το αγόραζε, χωρίς να ξέρετε από πριν ούτε την απόδοση αλλά ούτε καν αν η άλλη πόλη ήταν διατεθειμένη να αγοράσει. Από το CIVCTP το σύστημα άλλαξε και όλα γίνονται μέσω ενός trade manager ο οποίος σας δείχνει ποιες πόλεις (δικές σας ή αντιπάλων) θέλουν να αγοράσουν τα προϊόντα σας, πόσο πληρώνουν και πόσα καραβάνια χρειάζονται για τη μεταφορά. Μόλις κατασκευάσετε τον απαιτούμενο αριθμό καραβανιών, ανοίγετε τον trade manager, επιλέγετε τα trade routes που θέλετε, τα δημιουργείτε και... the

ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



money keeps pouring in every month (ευτυχώς, δεν υπάρχουν κακοπληρωτές στο CTP2). Επίσης, μπορείτε να διακόψετε κάποιο ήδη προϋπάρχον route, συνήθως με συνέπεια την απώλεια ενός αριθμού από καραβάνια (ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας).

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ

Η διπλωματία ελέγχεται από τον diplomacy manager. Εκεί βλέπετε συνοπτικά το attitude των υπόλοιπων αυτοκρατοριών προς εσάς, την οποία συνθήκη έχετε συνάψει μεταξύ σας, καθώς και τη σχετική στρατιωτική ισχύ τους ως προς εσάς. Εάν έχετε πρεσβεία σε άλλη αυτοκρατορία, τότε με την επιλογή intelligence του diplomacy manager μπορείτε να δείτε κάποια στατιστικά της, όπως το μέγεθος (σε πόλεις και κατοίκους), την ψυχολογία του ηγέτη (π.χ. μιλιταριστής, ειρηνοποιός ή έμπορος), το πολίτευμα, τις σχέσεις και τη σχετική ισχύ σε σχέση με τις άλλες αυτοκρατορίες και την τεχνολογική πρόοδο. Επίσης, μπορείτε να στείλετε ένα request, ένα offer ή συνδυασμό αυτών. Για παράδειγμα, μπορείτε να ζητήσετε χρυσό με αντάλλαγμα τεχνολογία ή οποιονδήποτε άλλο συνδυασμό εσείς θέλετε. Η καινοτομία της διπλωματίας σε σχέση με το CIVCTP έγκειται στο ότι σε περίπτωση που λάβετε κάποιο request από αντίπαλο, μπορείτε να του κάνετε counter request (κόντρα ρελάνς). Αυτό βολεύει πάρα πολύ σε περίπτωση που θέλετε να απορρίψετε το αίτημα του αντιπάλου, αλλά δεν θέλετε να ζημιώσετε τις σχέσεις σας πολύ. Τέλος, σε περίπτωση που κάποιος αρνηθεί ένα δικό σας request, τότε μπορείτε να τον απειλήσετε (θα φέρω το μπαμπά μου που είναι αστυνομικός και θα σε βάλει φυλακή).



Τρία τανκσάκια κάθονταν στου Μάτσου Πίτσου το ταμπούρι...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αντίθεση με τα περισσότερα RTS παιχνίδια που κυκλοφορούν, τα turn based strategies δε δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στα γραφικά, και πολύ καλά κάνουν κατά τη γνώμη μου, δεδομένων της απουσίας animation, του σχετικού βάρους του gameplay και των αλγορίθμων που το κανονίζουν. Έτσι και στο

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ... ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ!

<table>
<tr><th>CALL TO POWER II</th><th>CIVILIZATION: CALL TO POWER</th><th>CIVILIZATION II</th><th>CIVILIZATION I</th></tr>
<tr><td colspan="4">GAMEPLAY</td></tr>
<tr><td>Σχετικά εύκολο</td><td>Αρκετά δύσκολο</td><td colspan="2">Πάρα πολύ δύσκολο - οι αυτοκρατορίες του υπολογιστή έχουν τεράστιο advantage, ιδίως στα μεγάλα επίπεδα δυσκολίας.</td></tr>
<tr><td>Καλό σύστημα εμπορίου</td><td>Πολύ ρεαλιστικό σύστημα εμπορίου</td><td colspan="2">Δύσχρηστο σύστημα εμπορίου και όχι ιδιαίτερα αποδοτικό</td></tr>
<tr><td>Ανεπτυγμένο σύστημα μαχών και αναλογικά καλή διαφοροποίηση των units σε offensive, defensive, ranged και flanking. Δυνατότητα για δημιουργία στρατιών.</td><td>Βελτιωμένο σύστημα μαχών αλλά με άνιση κατανομή των units στις ειδικότητές τους. Τρία είδη units (offensive, defensive, ranged) και δυνατότητα δημιουργίας στρατιών.</td><td>Σχεδόν ανύπαρκτο σύστημα μαχών. Οι μάχες γίνονται ένας προς έναν με τυχαία παράταξη των units. Δεν υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας στρατιών και τα units χωρίζονται μόνο σε defensive και offensive.</td><td>Ουδέν σχόλιον.</td></tr>
<tr><td>Πολύ καλό σύστημα διπλωματίας και άμεσα σχετιζόμενο με τις υπόλοιπες λειτουργίες του παιχνιδιού. Με ελάχιστη δουλειά θα πλησιάσει το τέλειο.</td><td colspan="3">Το σύστημα της διπλωματίας είναι σχεδόν διακοσμητικό.</td></tr>
<tr><td>Απλώς το καλύτερο σύστημα διαχείρισης των πόλεων μέχρι τώρα, με added advantage τη δυνατότητα διορισμού δημάρχου για να μην πολυκουράζεστε. Πολύ καλή κατανομή της ακτίνας επιρροής των πόλεων. Οι πόλεις μεγαλώνουν γραμμικά και κάπως αργά (ιδιαίτερα εμφανές στο τέλος του παιχνιδιού).</td><td>Πολύ καλό σύστημα διαχείρισης των πόλεων. Για πρώτη φορά στο CIVCTP έγινε εφαρμογή του build queue. Επίσης, πάρα πολύ καλός ο national manager που σας επιτρέπει να δείτε συνολικά τα στατιστικά των πόλεών σας. Οι πόλεις μεγαλώνουν γεωμετρικά, ανάλογα με την ιστορική περίοδο που διανύετε, με αποτέλεσμα να υπάρχουν πόλεις με πληθυσμό > 20.000.000!</td><td colspan="2">Αρκετά καλό σύστημα διαχείρισης των πόλεων. Λίγο εκνευριστικό το γεγονός της απουσίας build queue. Οι πόλεις μεγαλώνουν γεωμετρικά και σχετικά ρεαλιστικά.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ρεαλιστικοί συντελεστές απόδοσης των improvements και wonders με ποικιλία διαβαθμίσεων.</td><td colspan="2">Τα περισσότερα improvements αυξάνουν τον τομέα της παραγωγής στον οποίο στοχεύουν κατά 50%.</td></tr>
<tr><td>Υπερβολικά ευνοϊκή οικονομική κατάσταση.</td><td>Αρκετά ρεαλιστική οικονομική κατάσταση.</td><td colspan="2">Φτώχεια και μιζέρια.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Μεγάλη ποικιλία από tile improvements (βελτιωτικά έργα των squares του χάρτη) και πολύ βολική η διαχείριση των κονδυλίων των δημόσιων έργων σε επίπεδο αυτοκρατορίας.</td><td colspan="2">Τα tile improvements κατασκευάζονται μόνο από settlers και engineers, οι οποίοι απομυζούν μέρος της παραγωγής τροφίμων των πόλεων που τους έχουν κατασκευάσει. Δεν υπάρχει η έννοια των δημόσιων έργων.</td></tr>
<tr><td colspan="4">ΗΧΟΣ-ΓΡΑΦΙΚΑ</td></tr>
<tr><td>Καλά γραφικά και cut scenes σχεδιασμένες στο χέρι, αλλά πολύ σύντομες.</td><td>Πολύ καλά γραφικά και τρομερό εισαγωγικό βίντεο.</td><td>Ισως τα καλύτερα γραφικά (δεδομένης και της χρονολογίας που κυκλοφόρησε το παιχνίδι) και πολύ καλές digitized cut scenes.</td><td>Μέτρια γραφικά, αρκετά καλές digitized cut scenes.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Αρκετά καλό score</td><td colspan="2">Πολύ καλό score</td></tr>
<tr><td colspan="4">ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ</td></tr>
<tr><td>Πολύ καλό παιχνίδι overall. Ισως έχουν γίνει συμβιβασμοί στη δυσκολία, για να γίνει πιο προσιτό σε νέους παίκτες.</td><td>Οι περισσότερες καινοτομίες σε σχέση με τα Civ I και II. Πολύ ισορροπημένο παιχνίδι.</td><td>Το καλύτερο από όλα σε σχέση με τη δυσκολία και τον εθισμό που προκαλεί. Αν είχε μερικές από τις καινοτομίες των CIVCTP και CTP2 θα ήταν το καλύτερο overall.</td><td>Το πρώτο της σειράς και για μεγάλο διάστημα το καλύτερο και δυσκολότερο strategy game (μέχρι που κυκλοφόρησε το Civ II).</td></tr>
</table>



Η Great library σάς πληροφορεί για τα υπέρ και τα κατά των Nukes.



Attack of the killer ants!

CTP2, με εξαίρεση την εισαγωγή και τις 30 cut scenes που παίζουν όταν κατασκευάσετε (και όχι αν κατακτήσετε την αντίπαλη πόλη που έχει φτιάξει) κάποιο από τα 30 wonders, τα γραφικά θυμίζουν λίγο από battle chess. Αν, δε, επιλέξετε την εμφάνιση των grid lines του χάρτη, τότε θα έχετε μπροστά σας μία τεράστια πράσινη-μπλε σκακιέρα με μόνο τις πόλεις και τα units σας να σπάνε τη μονοτονία. In any case, θα μπορούσε να γίνει λίγο περισσότερη δουλειά στο θέμα των γραφικών, γεγονός που φαίνεται από τη σύγκριση του CTP2 με τα προηγούμενα CIV. Για παράδειγμα, στα CIV I και II υπήρχε η επιλογή View city, η οποία εμφάνιζε μία εικόνα της επιλεγμένης πόλης, με τα σπιτάκια των κατοίκων και όλα τα κτίρια και wonders που είχατε κατασκευάσει. Επίσης, μπορούσατε να δείτε - full screen και με πολύ καλά γραφικά- τα ανάκτορά σας, τα οποία, σε κάθε turn που η αυτοκρατορία σας βρισκόταν πρώτη στη συνολική βαθμολογία, σάς δινόταν η ευκαιρία να μεγαλώσετε ή να διακοσμήσετε. Προς το τέλος, δε, του παιχνιδιού, όταν άρχιζε ο αγώνας για την αποίκιση του διαστήματος, στα CIV I και II μπορούσατε να δείτε το διαστημόπλοιό σας, ενώ στο CIVCTP τη διαστημική αποικία σας. Ολα αυτά απουσιάζουν από το CTP2, με μόνη πιθανή δικαιολογία τον ψευτοπόλεμο δικαιωμάτων που ξέσπασε ανάμεσα στους αρχικούς δημιουργούς των CIV I και II και των δημιουργών του CIVCTP και του CTP2. Οσον αφορά στις λίγες cut scenes που υπάρχουν, στο CTP2 ακολουθείται η συνταγή του CIVCTP και αντί για βίντεο που υπήρχε στα CIV I και II, παίζουν αρκετά καλά σχεδιασμένα animations, αν και υπερβολικά μικρά σε διάρκεια. Λίγο animation και ήχος υπάρχει στις μάχες, αλλά η κίνηση των units σάς δίνει την εντύπωση ότι έχουν πάθει κράμπα. Τέλος, τα music scores είναι αρκετά καλά, αλλά η σύγκριση με τα προηγούμενα CIV δεν συμφέρει ούτε εδώ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οσοι δεν έχουν εμπειρία από τα προγενέστερα CIV και τους αρέσουν τα turn based strategies, θα λατρέψουν το CTP2. Είναι ένα παιχνίδι για χάρη του οποίου, προτού ξεκινήσεις να παίζεις, σβήνεις από το ημερολόγιο τα ραντεβού και τις υποχρεώσεις σου για τις επόμενες δύο μέρες. Ολη η γενιά αυτή των CIV έχει, κατά την ταπεινή μου γνώμη, τα πιο ολοκληρωμένα και ρεαλιστικά μοντέλα για τη διοίκηση μίας αυτοκρατορίας από το Α ως το Ω. Για να δημιουργηθεί το παιχνίδι, έχει γίνει εκτενής μελέτη σε πάρα πολλούς επιστημονικούς τομείς: ιστορία, κοινωνιολογία, πολιτικές επιστήμες, οικονομικά, στρατηγική, λίγο από γεωλογία και πολύ από φαντασία (αυτό δεν είναι επιστήμη αλλά λέμε τώρα). Το user interface είναι πολύ καλό, ενώ την παράσταση κλέβει το on-line help, το οποίο φέρει το όνομα Great library. Περιέχει πληροφορίες για το gameplay αλλά και το ιστορικό υπόβαθρο πίσω από οτιδήποτε υπάρχει στο παιχνίδι. Οι αλγόριθμοι του παιχνιδιού είναι αρκετά ρεαλιστικοί και πολύ πιο ισορροπημένοι από αυτούς των προηγούμενων παιχνιδιών.

Αλλά (μεγάλο ΑΛΛΑ), ενώ έχουν γίνει αρκετές καινοτομίες σε επίπεδο gameplay, το παιχνίδι υστερεί σε μερικούς τομείς σε σχέση με τα προηγούμενα. Αυτό, βέβαια, δεν θα γίνει αισθητό στους νέους παίκτες, όμως στους βετεράνους του Civilization θα κάνει φοβερή εντύπωση η ευκολία του CTP2 σε σχέση με τα προηγούμενα. Δεν ισχυρίζομαι ότι είναι εύκολο παιχνίδι, αντιθέτως το θεωρώ από τα πλέον δύσκολα. Απλώς τα προηγούμενα ήταν τόσο δύσκολα που αυτό θα φανεί σαν περίπατος στο πάρκο. Η κύρια διαφορά, κατά τη γνώμη μου, βρίσκεται σε δύο πράγματα: Πρώτον, σε σχέση με τα άλλα CIV, έχει μειωθεί πολύ το αβαντάζ που δίνεται στις αυτοκρατορίες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Ακόμα, στα άλλα CIV τα ταμεία της αυτοκρατορίας του παίκτη ήταν σχεδόν πάντα άδεια, ενώ αυτά του υπολογιστή ξεχείλιζαν. Αντίθετα, στο CTP2 υπάρχει τόσο πολύ χρήμα που κυριολεκτικά δεν έχεις τι να το κάνεις. Κλείνοντας, σας συνιστώ ανεπιφύλακτα το CTP2. Προσπάθησα να αντιμετωπίσω το παιχνίδι ως original και όχι ως sequel μίας (ομολογουμένως, πάρα πολύ μεγάλης) παράδοσης. Πιστεύω, όμως, πως αν δεν είχα αφιερώσει τόσο πολύ χρόνο σε όλα τα προηγούμενα CIV, θα έδινα στο CTP2 ακόμα μεγαλύτερο βαθμό. Θα τα ξαναπούμε όταν βγει το Civilization III.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
CONTROL	93
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΔΥΣΚΟΛΙΑ	95

89



Το καλύτερο turn-based strategy όλων των εποχών (αν δεν υπήρχαν τα CIV I & II και το πρώτο Call to Power).



GIANTS CITIZEN KABUTO

Το σλόγκαν της εταιρείας "By gamers, for gamers" είναι γνωστό, το δε νόημά του έχει επαληθευθεί επανειλημμένα! Ο λόγος για την Interplay που δεν σταματά να βγάζει παιχνίδια. Βρε σεις, βάλτε λίγο φρένο να προλάβουμε να τα παίξουμε! Τίποτα αυτοί, το... χαβά τους. Δώσ' του να βγάζουν νέα φοβερά παιχνίδια. Δεν πέρασε ούτε ένας μήνας από την κυκλοφορία του καταπληκτικού Sacrifice, και στα ράφια των καταστημάτων μοστράρει το Giants: Citizen Kabuto. Από την ίδια εταιρεία έχουμε λάβει τα εξίσου πρόσφατα παιχνίδια Starfleet Command II Empires at War και το ανεπανάληπτο Baldur's Gate II: Shadows of Amn, το οποίο ακόμα παλεύω να τελειώσω. Ποιος, λοιπόν, μπορεί να αμφισβητήσει την τεράστια προσφορά της Interplay στο χώρο του PC gaming;

του Νίκου "DuMmWiam" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INTERPLAY/PLANET MOON STUDIOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266 (500 συνιστώμενα), 64MB RAM (128 συνιστώμενα), 8x CD-ROM, 500MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 8MB κάρτα γραφικών (16 και άνω συνιστώμενα), κάρτα ήχου, Windows 95/98/2000. Το παιχνίδι έρχεται σε 2 CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η λίστα με τα εκπληκτικά παιχνίδια της Interplay δεν περιλαμβάνει μόνο τα προαναφερθέντα, αλλά απλώνει τα... πλοκάμια της τόσο στο παρελθόν όσο και στο μέλλον, κατοχυρώνοντάς την ως κολοσσό του gaming (και ουχί της Ρόδου!). Συγκεκριμένα, από το παρελθόν έχουμε τα Jagged Alliance 2, Baldur's Gate (ολέ!), Torment (ολέ!), Icewind Dale (όλε, χωρίς θαυμαστικό διότι δεν μου πολυάρεσε), Descent, Fallout (όλε!), MDK και ένα σωρό ακόμα όχι τόσο διάσημα παιχνίδια. Ακρως εντυπωσιακή λίστα ομολογουμένως. Το μέλλον, ωστόσο, προμηνύει ακόμα περισσότερες επιτυχίες για την Interplay: Fallout Tactics (γι' αυτό επιφυλάσσομαι προς το παρόν), Heart of Winter (Expansion για το Icewind Dale), το ΠΘΕΕΘΚΤΦΜ (Πότε Θα Ερθει Επιτέλους Θα Κόψω Τις Φλέβες Μου) Never Winter Nights και, τέλος, MDK 2: Armageddon. Στην ουσία το Giants είναι δημιούργημα της εταιρείας Planet Moon Studios, η οποία αποτελείται από πρώην μέλη της Shiny, και η Interplay "προωθεί" το προϊόν.

Εφτασε, λοιπόν, στα χέρια μου η τελευταία κυκλοφορία της έξοχης αυτής εταιρείας, το Giants: Citizen Kabuto, που ήδη έχει αποσπάσει ενενηντάρια και παράσημα από διάφορα sites του εξωτερικού, μαζί με το εξίσου καλό Sacrifice, που δεν πρόλαβα να παίξω ακόμα (μόλις τελειώσω αυτό το review πάω να το αγοράσω ASAP). Μια και ήρθε η κουβέντα στο Sacrifice (δηλαδή, εγώ την έφερα), να σας ενημερώσω ότι η Shiny Entertainment (δημιουργός του παιχνιδιού) αναζητά νέους συνεργάτες προκειμένου να μεγαλώσει τη δημιουργική ομάδα του (άλλοι κάνουν λόγο για Sacrifice 2 και άλλοι για expansion).

Το Giants: Citizen Kabuto είναι ένα action game εμπλουτισμένο με στοιχεία strategy, που ταυτόχρονα ζητά από τον παίκτη να επιδείξει τις ικανότητές του και στο simulation!



Σε αυτό το σημείο της περιπέτειας η Delphi θα επιδοθεί σε αγώνες!

Το Mix είναι αρκετά επιτυχημένο και πρωτοποριακό, και εξασφαλίζει το αμείωτο ενδιαφέρον του παίκτη. Επιπρόσθετα υπάρχει εναλλαγή ανάμεσα σε τρεις φυλές (Meccs, Sea Reapers και Kabuto), τις οποίες πρέπει να παίξετε διαδοχικά, ούτως ώστε να τερματίσετε το παιχνίδι. Αν στα προαναφερθέντα προσθέσουμε τα φοβερά γραφικά και τον ήχο, το απίστευτα έξυπνο χιούμορ στα ενδιάμεσα των αποστολών βίντεο και τον καλό χειρισμό, έχουμε ένα αριστούργημα, το οποίο με κάνει ιδιαίτερα αισιόδοξο βλέποντας τη νέα χιλιετία να "ανοίγει" με ένα άψογο game! Κοπιάστε να σας τα πω αναλυτικά ένα χεράκι...

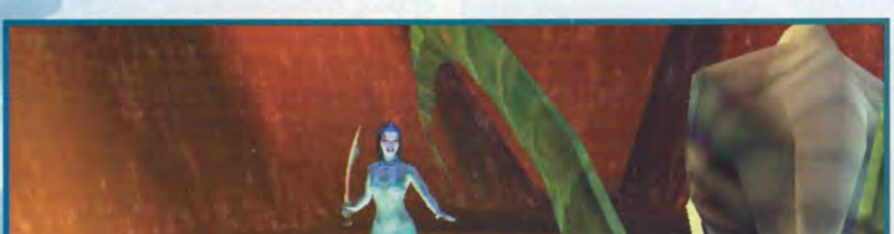
ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Η ιστορία του Giants: Citizen Kabuto εξελίσσεται σε έναν τεράστιο αστεροειδή που ταξιδεύει στο αχανές διάστημα με άγνωστο προορισμό. Δεν είναι, όμως, ένας συνηθισμένος αστεροειδής όπως όλοι οι άλλοι που ταξιδεύουν στο παγερό διάστημα χωρίς ίχνος χλωρίδας και πανίδας πάνω τους. Αυτός ο αστεροειδής ή το Νησί, όπως συνηθίζεται να λέγεται, διαθέτει μία τεράστια θάλασσα. Τη μονοτονία του απέραντου γαλάζιου σπάνε νησάκια που έχουν κυρίως πάγο, αλλά και άφθονη βλάστηση που φιλοξενεί ποικιλία τεράτων και ζώων, όλα δημιουργήματα του οικοσυστήματος του Νησιού, εκτός από ένα, τον Kabuto, τον γίγαντα (εξ ου και ο τίτλος)...

Ο Kabuto είναι δημιούργημα μίας άλλης φυλής του νησιού, των Sea Reapers, πλασμάτων της θάλασσας. Αρχικά ο Kabuto, με τη γέννησή του, στράφηκε κατά των δημιουργών του, αλλά όταν ήρθε στην εξουσία η σατανική Queen Sappho βρήκε τρόπους να τον εξευμενίσει, να τον ελέγξει και στο τέλος να τον καταφέρει να κάνει τα θελήματά της, εις βάρος των λοιπών κατοίκων του Νησιού, των Smarties. Τα Smarties κατοικούν στα νησιά, είναι κοντοπίθαρα, με μεγάλο κεφάλι και πεταχτά μάτια, σε σημείο που να τα βλέπεις και να πεθαίνεις στα γέλια. Οταν, δε, ανοίγουν το στόμα τους οι τρεις από τις τέσσερις λέξεις που θα λένε είναι βλακείες. Τέλος πάντων, ας μην παρασύρομαι... Αυτά τα άμοιρα πλασματάκια, που λέτε, πέφτουν θύματα της σατανικής Queen Sappho και κάποιος πρέπει να τα σώσει...

Αυτοί που θα τους σώσουν είναι οι πέντε (άτυχοι) ήρωες, των οποίων το διαστημόπλοιο, καθώς πετούσαν πάνω από τον αστεροειδή για να πάνε διακοπές στον πλανήτη Majorca, χάλασε και έπρεπε να κάνουν αναγκαστική προσγείωση (για επισκευές) στο Νησί. Οι ήρωές μας ανήκουν σε μία νέα φυλή που μπαίνει στο προσκήνιο, τους Meccaryns ή εν συντομία Meccs. Οι πέντε ήρωές μας, ο Baz, ο Tel, ο Rego, ο Gordon και ο Bennett, πρέπει να βοηθήσουν τα άμοιρα Smarties να επιζήσουν. Δεν είναι μόνοι τους, όμως, σε αυτήν την υπέρτατη προσπάθεια για τη σωτηρία των Smarties και του αστεροειδή τους, αφού μαζί τους θα παραταχθεί και η Delphi (Who the hell is she?). Η Delphi είναι η κόρη της Queen Sappho, η οποία ναι μεν είναι Sea Reaper, αλλά έχει καλή καρδιά και με τη βοήθεια του (στραβομάτη) Yan, που είναι Samurai Smartie, θα ξεκλειδώσει τις δυνάμεις της ως Sea Reaper (ο Yan δεν παίζεται, μιλάμε). Ετσι, έχουμε ένα Νησί, Meccs, Sea Reapers και τον Kabuto, το νησί δεν τους χωράει όλους και τα Smarties πρέπει να σωθούν, οπότε σύντομα... η κόλαση θα ξεσπάσει!

Αυτό είναι το μπερδεμένο -πλην, όμως, πρωτότυπο και με άφθονο γέλιο- σενάριο του



Μητέρα και κόρη αντιμέτωπες με τον Yan, The Samurai Smartie.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Αψογα γραφικά και ήχος. Θα δείτε την GeForce σας να ξεζουμίζεται και να βγάζει όλο της το "είναι" σε αυτό το παιχνίδι.
- Τρεις μοναδικές φυλές, τις οποίες πρέπει να παίξετε. Καμία σχέση η μία με την άλλη και όλες αρκετά εντυπωσιακές. Αυτό θα πει ποικιλία.
- Ικανοποιητικός χειρισμός που αντικατοπτρίζει όλες τις πτυχές και δυνατότητες κάθε φυλής.
- Αψογο χιούμορ που θα σας κάνει να πέσετε από την καρέκλα από τα γέλια.
- Δεν πρόκειται να το βαρεθείτε και θα ευχόσαστε να είχε ακόμα περισσότερο Single Player Campaign για να παίξετε!
- Η αντοχή του παιχνιδιού είναι υψηλή, αφού υπάρχει Multiplayer, το οποίο μπορείτε να παίξετε μέσω του GameSpy Arcade!

Αρνητικά

- Οι απαιτήσεις σε hardware είναι εξαιρετικά υψηλές για να αποδώσει το παιχνίδι άψογα. Μη νομίζετε ότι με έναν κορυφαίο επεξεργαστή θα τη γλιτώσετε. Χρειάζεστε και 128MB μνήμη και πάνω από 16MB κάρτα γραφικών. Εάν νομίζετε ότι έχετε ανάγκη για αναβάθμιση, αυτή είναι η καταλληλότερη περίοδος.
- Αρκετά bugs στο Multiplayer. Η μόνη λύση να βρείτε συμπαίκτες (αν δεν έχετε πολλούς φίλους που διαθέτουν το Giants) είναι να έχετε το GameSpy Arcade.
- Ελλειψη ρύθμισης επιπέδου δυσκολίας. Δεν υπονοώ ότι είναι δύσκολο το παιχνίδι, απλώς όταν το τερματίσετε δεν θα σας κάνει κέφι να το ξαναπαίξετε, αν η δυσκολία είναι ίδια...
- Την απουσία του save δεν τη θεωρώ αρνητικό στοιχείο σε ένα παιχνίδι δράσης. Από τη στιγμή, όμως, που εμπλέκεται και το strategy στοιχείο με Base Building και Management, τότε είναι απαραίτητο. Ευτυχώς που, όταν χάσετε και κάνετε Replay τη Mission, όσα κτίρια έχετε φτιάξει και τα Smarties σας θα είναι εκεί, οπότε δεν ξεκινάτε από το 0. Εάν, όμως, χάσετε έχοντας φτάσει τη βάση σας σε ένα άλφα επίπεδο, βγείτε από το παιχνίδι και ξαναμπείτε, πάλι από το μηδέν θα αρχίσετε. Τα κτίριά σας δεν χάνονται μόνο αν κάνετε αμέσως Replay τη Mission, οπότε αν πρέπει να φύγετε από το σπίτι, απλώς αφήστε τον υπολογιστή ανοιχτό!

TIPS ΓΙΑ ΤΟΥΣ MECCS

- Ο Baz (ο Mecc που χειρίζεστε εσείς) είναι ο μόνος που, όταν πεθάνει, χάνετε και πρέπει να κάνετε Replay. Οι υπόλοιποι τέσσερις σύντροφοί του, οι οποίοι τελούν υπό τις διαταγές του, αν πεθάνουν, μετά από λίγο επανεμφανίζονται.
- Αφήνετε τους συντρόφους του Baz στη βάση για άμυνα ή στέλνετέ τους σε επιθέσεις αυτοκτονίας για να τραβήξουν τα πυρά του εχθρού. Μην ξεχνάτε ότι είναι αναλώσιμοι!
- Προς Θεού, μην πέσετε ποτέ στη θάλασσα. Τα πιράνχας θα σας κάνουν κόσκινο.
- Το JetPack ναι μεν χρησιμεύει για να φτάνετε μία ώρα αρχύτερα στον προορισμό σας, αλλά μπορεί να σας σώσει και από τους εχθρούς. Χρησιμοποιήστε το με σοφία. Προσοχή στα SAM turrets που χτυπούν αποκλειστικά εναέριους στόχους. Είτε πηγαίνετε περπατώντας είτε καταστρέψτε τα από μακριά (με το zooom είναι παιχνιδάκι). Αν κάποιος Missile από SAM εκτοξευθεί εναντίον σας (θα εμφανιστεί σχετικό μήνυμα στο κέντρο της οθόνης), αφήστε ένα Flare και μάλλον θα γλιτώσετε.
- Τα καλύτερα όπλα των Meccs είναι το Sniper Gun και το Bazooka. Ως εναλλακτική λύση καλό είναι και το Machine Gun.



Η αυτοκτονία του Yan. Κάτι ξέρουμε που λέμε "κακό σκυλί ψόφο δεν έχει"!



Giants - φανταστείτε ότι σε ένα σημείο έπαιζα μόνο και μόνο για να τελειώσω την αποστολή και να δω το επόμενο βίντεο για να γελάσω. Ενώ θα πεθαίνετε από τα γέλια βλέποντας τις cutscenes, ταυτόχρονα θα παίρνετε τους στόχους σας για την επόμενη αποστολή. Ευτυχώς το χιούμορ που επικρατεί στα βίντεο του παιχνιδιού δεν μεταφέρεται μέσα στο παιχνίδι, συνιστώντας έτσι ένα πολύ επιτυχημένο κοκτέιλ. Οσα παιχνίδια από το παρελθόν θυμάμαι με γερές ενέσεις χιούμορ (δυστυχώς) μετέφεραν την ίδια νοοτροπία και στο gameplay με αποτέλεσμα να ξεφτιλίζεται το ίδιο το game.

Οσον αφορά στην εξέλιξη του σεναρίου και αυτή είναι πολύ καλή! Ακόμα και όταν νομίζετε ότι έχετε τερματίσει το Giants, θα κάνετε λάθος, διότι οι σχεδιαστές εφηύραν ένα πολύ καλό κόλπο, στο οποίο "ψάρωσα" πολύ άσχημα. Φυσικά δεν πρόκειται να σας πω τι θα γίνει...

GAMEPLAY

Το gameplay του Giants είναι εναλλασσόμενο, αν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αυτός ο ορισμός. Ξεκινάς να παίζεις με τον Baz (Meccs), συνεχίζεις την περιπέτεια με την Delphi (Sea Reapers) και καταλήγεις με τον Kabuto. Παίζοντας και τερματίζοντας το Giants, έμεινα με την εντύπωση ότι έπαιξα τρία διαφορετικά παιχνίδια, τα οποία ενώνονται μεταξύ τους βάσει σεναρίου. Την τελευταία φορά που μου είχε δημιουργηθεί η ίδια εντύπωση ήταν όταν είχα τερματίσει το StarCraft! Το StarCraft ήταν το μόνο παιχνίδι που έδινε τέτοια μοναδικότητα σε κάθε φυλή. Ηταν κυριολεκτικά σαν να παίζεις άλλο παιχνίδι στρατηγικής. Ετσι ακριβώς είναι και το Giants, ξεκινώντας από τα όπλα και τις δυνατότητες κάθε φυλής και καταλήγοντας στον τρόπο παιξίματος, προκειμένου να τελειώσεις την εκάστοτε αποστολή, κάθε φυλή είναι μοναδική. Αφού τέλειωσα τους Meccs και έπιασα στα χέρια μου την Delphi, συνέχισα να παίζω όπως έπαιζα όταν είχα τον Baz και έτσι δεν κατάφερα να τελειώσω τις πρώτες αποστολές. Οταν μπήκα στη νοοτροπία της Delphi και άλλαξα τον τρόπο του παιχνιδιού μου, μόνο τότε άρχισα να περνάω τις πίστες. Εν συνεχεία ήρθε ο Kabuto, και εγώ κολλημένος από τον Baz και την Delphi προχωρούσα σιγά σιγά στην πίστα,



Δείγμα από το Base Building.

σταδιακά, σκοτώνοντας έναν έναν τους εχθρούς. Απέτυχα παταγωδώς, αφού ο Kabuto είναι ένα τέρας άμυαλο και έτσι ακριβώς πρέπει να παιχτεί. Οσο περισσότερους αντιπάλους βλέπεις τόσο πιο γρήγορα τρέχεις κατά πάνω τους! Μόνο όταν συνειδητοποίησα αυτό τον κανόνα κατόρθωσα να τα βγάλω πέρα. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, δεν ήταν δυνατόν κάτω από τον απλό τίτλο "Gameplay" να περιγράψω όλο το παιχνίδι, αφού κάθε φυλή είναι διαφορετική. Θα τις παρουσιάσω συνεπώς μία μία χωριστά! Φύγαμε...

Meccs

Από τους Meccs χειρίζεστε τον Baz, τον αρχηγό τους. Μετά το βίντεο (αν υπάρχει) και προτού ξεκινήσετε να παίζετε, θα εμφανίζεται ένα ημιδιάφανο παράθυρο, το οποίο θα



Εφτασε το ιππικό για να βοηθήσει την άμοιρη Delphi.

σας εξηγεί περιληπτικά τα objectives σας. Αυτό ισχύει για την Delphi και τον Kabuto. Μπορείτε να χειρίζεστε τον Baz (Delphi-Kabuto) είτε μέσω πρώτου προσώπου (Quake-Unreal στυλ) είτε μέσω τρίτου προσώπου (αλά Lara Croft). Για τους Meccs υπάρχουν τα κλασικά πλήκτρα κίνησης, ενώ αντί για Jump υπάρχει το Jet Pack, το οποίο έχει περιορισμένα καύσιμα και σας εκτοξεύει στον αέρα. Τα καύσιμα γεμίζουν μόνα τους σιγά σιγά, οπότε μην ανησυχείτε. Υπάρχουν εννιά διαφορετικά όπλα με τα οποία μπορείτε να εξοπλίσετε τον Baz, σε μόνο τρεις διαθέσιμες θέσεις. Ενα από τα όπλα αυτά είναι Handgun, το μόνο με άπειρα πυρομαχικά και το μόνο που κουβαλάτε πάντα μαζί σας. Ολα τα άλλα όπλα είναι διαφορετικής δυναμικότητας και χωρητικότητας σε πυρομαχικά και τα παίρνετε σταδιακά στο παιχνίδι. Οσο περισσότερο προχωρείτε στην ιστορία τόσο περισσότερα όπλα θα έχετε στη διάθεσή σας για να εξοπλίσετε τον Baz. Επιπρόσθετα, ο Baz έχει μία θέση στην πλάτη για ένα extra αντικείμενο, γνωστό ως Mecc Pack. Το αντικείμενο αυτό μπορεί να αποτελεί αναβάθμιση του Jet Pack (περισσότερη ώθηση), εργαλείο για επισκευή κτιρίων (της βάσης σας), ασπίδα (όσο καταναλώνονται καύσιμα από το Jet Pack σας), θάμνο (χρησιμεύει για καμουφλάζ), πυργίσκο (μπορείτε να τον αφήσετε στο πάτωμα και να επιτίθεται στους αντιπάλους) και βόμβα. Τέλος, υπάρχουν τρεις θέσεις για αντικείμενα (Flare, Bomb, Mine ή Grenade).

Ο Baz, όμως, δεν είναι εντελώς μόνος του στις μάχες, έχει και τους φίλους του, στους οποίους μέσω των κατάλληλων πλήκτρων μπορεί να δώσει διαταγές ή να τους αφήσει να τον ακολουθούν και να τον βοηθούν στις μάχες. Πολύ σημαντικές είναι οι αποστολές, όπου πρέπει να χτίσετε βάση. Οι κατασκευαστές των κτιρίων σας είναι τα Smarties, τα οποία πρέπει να τα βρίσκετε στην πίστα, να τα επιστέφετε στη βάση σας και αυτά να δουλεύουν για σας. Προκειμένου, όμως, να δουλεύουν πρέπει να τους παρέχετε φαΐ, το οποίο μπορείτε να εξασφαλίσετε μέσω των κοπαδιών των Vimps που βόσκουν στο νησί (σκοτώνοντάς τα). Τα Vimps δεν τελειώνουν ποτέ, οπότε μην ανησυχείτε και μην κάνετε οικονομία. Εχοντας, λοιπόν, τα Smarties και κρατώντας τα χορτάτα, μπορείτε να χτίσετε τη βάση σας. Τα περισσότερα κτίρια απαιτούν δύο Smarties για να χτιστούν, ενώ ένα από αυτά απαιτεί τρία. Αυτά είναι τα βασικά για τους Meccs, πάμε στην...

Delphi

Η αντιπρόσωπος των Sea Reapers, η μόνη με καλή καρδιά. Αντί για όπλα διαθέτει διάφορων ειδών τόξα (με περιορισμένα πυρομαχικά) και ένα σπαθί για κοντινές επιθέσεις. Ακόμα έχει πέντε θέσεις στις οποίες μπορεί να βάλει διάφορα spells (συνολικά είναι δεκατρία), στα οποία θα έχετε πρόσβαση σταδιακά. Η Deplhi διαθέτει επίσης δύο θέσεις για αντικείμενα (όμοια με αυτά των Meccs). Ο χειρισμός της είναι απλός: πλήκτρα κίνησης, άλμα και το turbo, το οποίο μπορεί να σας μεταφέρει σε κοντινές αποστάσεις πολύ γρήγορα αρκεί να κεντράρετε εκεί που θέλετε να πάτε, να πατήσετε το κατάλληλο πλήκτρο και... Off You Go! Η δημιουργία της βάσης

Πλούσια έντονα χρώματα που δένουν μεταξύ τους και εντυπωσιακές λεπτομέρειες στα textures και τα γραφικά είναι η εικόνα που σχημάτισα για το Giants από την πρώτη στιγμή.

TIPS ΓΙΑ ΤΟΥΣ SEA REAPERS

- Από όλες τις φυλές η πιο γρήγορη είναι αυτή. Με τη χρήση του φοβερού Turbo και του Teleport Spell, μπορείτε να διασχίσετε περιοχές στο πι και φι.
- Προκειμένου να κρατάτε τη βάση σας γεμάτη ενέργεια δεν χρειάζεται να μαζεύετε μόνο τις ψυχές των Vimps, αφού και οι ψυχές των εχθρών που έρχονται στη βάση σας κάνουν! Οπότε, όταν αρχίζετε να χτίζετε κτίρια, δεν χρειάζεται να εγκαταλείπετε τη βάση σας για να ψάχνετε Vimos. Αφήστε τους εχθρούς να έρθουν σε σας, σκοτώστε τους, πάρτε τους τις ψυχές και γεμίστε με ενέργεια τη βάση σας.
- Οταν η ενέργειά σας τελειώνει, κάνετε μια βουτιά στα κρύα νερά για να τη γεμίσετε σιγά σιγά. Πατώντας Fire στα βαθιά νερά κολυμπάτε πιο γρήγορα, αφού δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κανένα όπλο.
- Τα καλύτερο όπλο της Delphi είναι το Hellfire Bow. Στοχεύστε γενικά προς την κατεύθυνση του αντιπάλου και αφήστε το όπλο να κάνει τη δουλειά του. Τα αποτελέσματα θα σας εντυπωσιάσουν.
- Τα καλύτερα spells είναι το Slow Time, το Firewall και το Tornado που χρειάζεται για να διαλύσετε τις μεγάλες βάσεις.



Μπου! Φτου πανάθεμά σε, είσαι και άσκημος.

TIPS ΓΙΑ ΤΟΥΣ KABUTO

- Ο,τι δεν σας αρέσει φάτε το! Είτε θα σας κάνει μεγαλύτερο (Smartie) είτε θα σας γεμίσει το Health (Vimps, εχθροί).
- Οταν αρπάζετε κάποιον, μπορείτε είτε να τον φάτε, είτε να τον καρφώσετε σε ένα από τα δύο κέρατά σας, είτε τέλος να τον πετάξετε σε κάποιο στόχο, ο οποίος θα έχει έναν μπλε κύκλο γύρω του.
- Εάν σας περισσεύουν αντίπαλοι, καρφώστε τους στα κέρατά σας για γρήγορο μεζέ στο μέλλον (default πλήκτρο X).
- Επιτιθέμενοι σε βάση Sea Reaper καθαρίστε πρώτα τα Barracks για να μη βγάζουν άλλους αντιπάλους. Καλό θα ήταν με το που διακρίνετε από μακριά το κτίριο που πρέπει να καταστρέψετε να αρχίζετε να "φορτώνετε" στο Maximum-κόκκινο την αδρεναλίνη (default πλήκτρο Left Shift) και, όταν φτάσετε στο στόχο σας, απλώς πατήστε Fire. Δεν θα μείνει τίποτα όρθιο.
- Προτιμάτε να τρώτε (στην κυριολεξία) τους αντιπάλους σας προκειμένου να κερδίζετε Health. Μην ξεχνάτε ότι ναι μεν είστε Giant, αλλά όχι αθάνατος, οπότε πού και πού ρίχνετε μια ματιά στο Health. Οι διαολεμένοι Sea Reapers μπορούν να σας το κατεβάσουν απίστευτα γρήγορα.
- Στο χάρτη του Kabuto μπορείτε να βλέπετε πού είναι τα Smarties, πέραν των Objectives.



Ο Kabuto τρώει τη Sappho. Σίγουρα θα έχει δυσπεψία και πιθανόν δυσκοιλιότητα...

για την Delphi είναι περίπου ίδια με εκείνη των Meccs. Χρειάζεστε Smarties για να χτίσουν και Vimps. Τα Vimps, όμως, τα χρειάζεστε για να πάρετε την ψυχή τους και όχι το σώμα τους (για τροφή), κρατώντας έτσι τα Smarties σας ζαλισμένα-χαρούμενα για να δουλεύουν. Το κτίριο της βάσης σας Spell Shop θα σας προμηθεύει με νέα spells και όπλα, καθώς και με γέμισμα των πυρομαχικών των όπλων σας, ό,τι ακριβώς κάνει το Gift Shop για τους Meccs!



Kabuto

Τρίτος και καλύτερος είναι ο Kabuto ή το κτήνος, όπως προτιμώ να τον αποκαλώ χαϊδευτικά. Μπορεί να τρέχει, να πηδά, να κάνει τρία διαφορετικά ουρλιαχτά, να τρέχει ακόμα πιο γρήγορα, να τρώει αντιπάλους, να τους πετά ή να τους καρφώνει στα κέρατά του για επιδόρπιο! Επίσης, μπορεί να θυμώνει (αδρεναλίνη) όλο και περισσότερο και να εκτοξεύει μία τρομερή επίθεση. Αρκεί να κρατάτε πατημένο το αριστερό Shift και την κατάλληλη στιγμή να επιτίθεστε. Υπάρχουν τρία επίπεδα αδρεναλίνης: όσο περισσότερο κρατάτε πατημένο το κουμπί τόσο ανεβαίνει η αδρεναλίνη και... κανένας δεν θα μείνει! Τρώγοντας Smarties ο Kabuto μεγαλώνει (τουλάχιστον στις αρχικές αποστολές). Μόλις φτάσει στο μέγιστο μέγεθός του, τρώγοντας άλλα δύο Smarties μπορεί να γεννήσει δύο αυγά, τα οποία εκκολάπτονται σε δύο Kabut-άκια που μεγαλώνουν και δέχονται εντολές από τον μπαμπά τους, όπως ακριβώς οι φίλοι του Baz από τον ίδιο. Ο Kabuto δεν έχει βάση για να χτίσει κτίρια. Εξάλλου, τι την χρειάζεται;

MULTIPLAYER - INTERNET

Το multiplayer του παιχνιδιού μπορεί να γίνει μόνο μέσω TCP/IP ή LAN. Δεν υπάρχει ειδικό πρόγραμμα ικανό να σας βρίσκει παρτίδες παιχνιδιών για να μπείτε (αλά Quake), οπότε ή πρέπει να συνεννοηθείτε με φίλους ή να χρησιμοποιήσετε το GameSpy Arcade (θα το βρείτε στο CD του προηγούμενου τεύχους, με αναλυτική παρουσίασή του). Οι παρτίδες Giants δεν διακρίνονται τόσο για το lag τους όσο για την αστάθεια του παιχνιδιού και τα συχνά crashes. Ευτυχώς, το πρόβλημα έχει περιοριστεί με το patch 1.1, το οποίο βγήκε δύο εβδομάδες έπειτα από την κυκλοφορία του παιχνιδιού στο εξωτερικό! Υπάρχουν τρεις παρτίδες παιχνιδιών που μπορείτε να παίξετε στο Giants. Η πρώτη είναι το κλασικό Deathmatch, με δύο ομάδες και μία τεράστια αρένα. Εδώ υπάρχει επιλογή για να ξεκινάνε οι ομάδες με έτοιμη βάση ή καθόλου βάση. Επειτα έχουμε το CTS. Θα σκεφτείτε τι είναι αυτό... Ε, λοιπόν, θα σας λύσω την απορία: το CTS είναι το γνωστό CTF. Τι; Πάλι δεν καταλάβατε; Θα σας το πω απλά: CTS=Capture The Smartie, ενώ CTF=Capture The Flag, απλά πράγματα δηλαδή! Και σε αυτό το είδος παιχνιδιού οι ομάδες σας μπορούν να ξεκινήσουν με ή χωρίς βάση, σκοπός δε κάθε ομάδας είναι να αιχμαλωτίσει το αντίπαλο Smartie (κρατά σημαία) και να το επιστρέψει στη βάση του για να σκοράρει. Το τελευταίο είδος Multiplayer για το Giants λέγεται Base Building. Σε αυτό σκοπός σας είναι η επικράτηση στους πόρους-resources (Smarties και Vimps). Καλό θα ήταν, αν παίξετε δύο άτομα, να μην πάρει κανένας τον Kabuto, διότι είναι πολύ ισχυρός. Αν είστε περισσότεροι, τότε μόνο ένας από τους παίκτες μπορεί να τον πάρει (...τον Kabuto, εννοώ) και οι άλλοι ό,τι θέλουν - ή Meccs ή Sea Reapers. Επιτέλους, ένα αξιόλογο παιχνίδι με φοβερό Single Player, που διαθέτει Multiplayer! Ετσι μπράβο, μόνο τέτοια θέλω...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πλούσια έντονα χρώματα που δένουν μεταξύ τους και εντυπωσιακές λεπτομέρειες στα textures και τα γραφικά είναι η εικόνα που σχημάτισα για το Giants από την πρώτη στιγμή. Πέραν των τρομερών γραφικών και χρωμάτων, έχει δοθεί βάση στη λεπτομέρεια



Ο Kabuto στο πλήρες μέγεθός του και με τα δύο Kabut-άκια.

και την αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος από τις ενέργειες του χαρακτήρα. Για παράδειγμα, αν πυροβολήσετε ένα δέντρο-φοίνικα (με Mecc ή Delphi), αυτό θα διαλυθεί ύστερα από μερικές επιθέσεις και θα αλλάξει γραφικά σε έναν καμένο κορμό. Αν τώρα προχωρήσετε ως Kabuto πάνω σε ένα δέντρο, αυτό σιγά σιγά θα αρχίσει να λυγίζει και θα πέσει στο έδαφος (με το συνοδευτικό ηχητικό εφέ). Και δεν είναι μόνο αυτό... κομμάτια από τη γη πετάγονται όταν πυροβολείτε, σκόνη και συντρίμμια γεμίζουν τη γύρω περιοχή όταν καταστρέφετε ένα κτίριο. Εντυπωσιακή δουλειά έχει γίνει και στα μοντέλα των ηρώων μας: οι Meccs θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν απλώς καλοί, η Delphi πολύ ενδιαφέρουσα [με ωραίες καμπύλες και ημιδιάφανα ρουχαλάκια, if you know what I mean ;)] και ο Kabuto... θεός!, ένα "βουνό" από γραφικά γεμάτο μούσκλια, δόντια και κόκαλα που δεν αφήνει τίποτα όρθιο στο πέρασμά του.

Οι ρυθμίσεις για τα γραφικά βρίσκονται στα Options του Giants και από εκεί μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο λεπτομέρειας για τα μοντέλα, τις φωτοσκιάσεις, τα γραφικά του νερού, τις αντανακλάσεις κ.ά. Ανάλογα με την ποιότητα της κάρτας γραφικών σας, περισσότερες επιλογές θα είναι διαθέσιμες: Από το ίδιο μενού μπορείτε να επιλέξετε την απόσταση από την οποία θα βλέπετε τους χαρακτήρες που θα χειρίζεστε όταν η κάμερά σας βρίσκεται πίσω από το χαρακτήρα. Κάνοντας κλικ στο Change Resolution μπορείτε να καθορίσετε σε τι ανάλυση θα παίζεται το παιχνίδι ξεκινώντας από 640x480 16bit χρώματα και φτάνοντας μέχρι 1.280x1.024 32bit χρώματα. Το ύψος της ανάλυσης και η ποιότητα των γραφικών δεν επηρεάζουν μόνο την ταχύτητα του παιχνιδιού, αλλά και το χρόνο που χρειάζεται να φορτώσει κάθε scenario (ή πίστα, αν προτιμάτε). Αν έχετε κάτω από 32MB κάρτα γραφικών ή κάτω από 128MB μνήμη ή κάτω από 600MHz επεξεργαστή ή, τέλος, έναν συνδυασμό από τα "κάτω" που ανέφερα, καλό θα ήταν να επιλέξετε ανάλυση 800x600 με 16bit χρώματα και Low Details, προκειμένου να παίξετε το Giants χωρίς να καταντά εκνευριστικό! Από εκεί και πέρα όσο περισσότερο κατεβάζετε τόσο καλύτερη απόδοση θα έχετε, Up 2 U που λένε.... Ενα σχετικό κόλλημα, το οποίο καταλήγει σε crash αρκετές φορές, οφείλεται στην έντονη δραστηριότητα της οθόνης ως προς τα γραφικά. Ιδίως όταν ο Kabuto με την αδρεναλίνη χτυπά κόκκινο, κάνετε επίθεση με το αλά WWF άλμα και η γη σείεται, η σκόνη γίνεται σύννεφο και τα κτίρια πέφτουν σαν χάρτινοι πύργοι, τότε ο υπολογιστής "τρώει" ένα γερό κόλλημα και ο σκληρός φορτώνει σαν τρελός. Η μοναδική φορά που κράσαρα ήταν όταν με την Delphi και το Hellfire Bow επιτέθηκα σε ένα κοπάδι από Vimps (περίπου 10-12 ήταν). Επειδή το Hellfire Bow έχει την ιδιότητα να πετά τόσα βέλη όσα και οι αντίπαλοι που βρίσκονται μπροστά στην Delphi, έφυγε μία ντουζίνα βέλη προς τα Vimps σκοτώνοντάς τα όλα ακαριαία και πετώντας εμένα τον άμοιρο στο desktop... Ευτυχώς, από τότε που έβαλα το patch 1.1, δεν αντιμετώπισα ξανά crash.



Με Adrenaline στο κόκκινο και επίθεση στα Barracks δεν μένει τίποτα όρθιο.

Ο ήχος είναι και αυτός πολύ καλός, με κατάλληλες φωνές για κάθε ήρωα και άψογη προφορά. Τα Smarties έχουν μία "τσιριχτή" σπαστική φωνή αλά Στρουμφ, η οποία τους ταιριάζει, οι Meccs μοιάζουν με βρετανούς ναύτες και η Delphi με Αμερικανίδα playmate, όλα δηλαδή άψογα. Η μουσική που συνοδεύει τις περιπέτειές σας "δένει" πολύ καλά με το παιχνίδι και καμία στιγμή δεν καταντά κουραστική! Οι ρυθμίσεις για τον ήχο βρίσκονται στο μενού Options και είναι αναλογικά με τα γραφικά περιορισμένες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κανένας, μα κανένας δεν θα μείνει απογοητευμένος από το Giants: Citizen Kabuto. Τη συγκεκριμένη περίοδο είναι ό,τι καλύτερο για τους fans των action και strategy games. Θα τους βοηθήσει να ξεκολλήσουν από άλλα αιμοδιψή παιχνίδια (π.χ. Red Alert 2, Quake III) που ναι μεν είναι εθιστικότατα και καταπληκτικά, κουράζουν όμως το χρήστη. Το Giants είναι ένα ευχάριστο διάλειμμα από τα ίδια και τα ίδια που "τρώμε στη μάπα" τόσο καιρό. Ενα παιχνίδι που σε όλους τους τομείς είναι καλό... και κάτι παραπάνω. Τα μόνα από τα πρόσφατα παιχνίδια που συνιστώ ανεπιφύλακτα είναι αυτό και το Sacrifice. Σημαντικές διευθύνσεις για το παιχνίδι στο Internet είναι οι www.interplay.com/giants και www.planetmoon.com.

PC

ΓΕΝΙΚΑ TIPS

- Τσεκάρετε το χάρτη για να δείτε γρήγορα τα Objectives.
- Αρκετές φορές η αποστολή δεν έχει σχέση με το αν θα πρέπει να σκοτώσετε τελείως τους εχθρούς. Απλώς περάστε γρήγορα μέσα από τους αντιπάλους και κατευθυνθείτε προς την έξοδο. Αυτόματα θα κερδίσετε την αποστολή και οι εχθροί θα χαθούν.
- Επιστρέψτε στα Gift Shop (Meccs) και Spell Shop (Sea Reapers) για να γεμίσετε Health Ammo και αντικείμενα. Ο Kabuto δεν τα χρειάζεται...
- Εντοπίστε γρήγορα το κοπάδι από Vimps και μην ξεχνάτε ότι για να εμφανιστεί νέο κοπάδι, πρέπει πρώτα να πεθάνουν όλα τα μέλη του προηγούμενου. Συχνό φαινόμενο είναι να νομίζετε ότι έχετε σκοτώσει όλα τα Vimps και να μη βρίσκετε το νέο κοπάδι, διότι ένα από αυτά που νομίζετε ότι σκοτώσατε έχει γλιτώσει και βόσκει κάπου εκεί γύρω. Οπότε, προσοχή! Σκοτώστε τα όλα, ακόμα και όταν δεν τα χρειάζεστε, ούτως ώστε όταν πάτε την επόμενη φορά να βρείτε ένα νέο κοπάδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΑΝΤΟΧΗ	90

93



Ενας Giant που στέκεται στο ύψος του! Δύο στα δύο για την Interplay μετά το Sacrifice. Ενα μεγάλο "μπράβο!" για την Planet Moon Studios.

STUPID INVADERS

Το Stupid Invaders είναι ένα adventure που απευθύνεται σε όλους όσοι αγαπούν το χιούμορ αλλά και σε αυτούς που δεν θεωρούν τον εαυτό τους κάτι το εξαιρετικό. Επίσης σε όλους όσοι αγαπούν το διαφορετικό. Το παιχνίδι έχει ένα χιούμορ που προκαλεί, το οποίο είναι πιθανόν να μην αρέσει σε αρκετούς χρήστες. Εμένα, όμως, μάλλον λόγω πληθιότητας, με καλύπτει απόλυτα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Προκειμένου να έχετε πιο ολοκληρωμένη εικόνα, θα αναφέρω ότι το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από ένα γαλλικό cartoon show, το οποίο ονομάζεται Space Goofs. Λατρεύω τα cartoons και έχω απεριόριστη εκτίμηση στους Γάλλους αρτίστες. Ας περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίαση της περιπέτειάς μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Γυρνώντας από μία εκδρομή στο διάστημα, 5 παράξενοι εξωγήινοι, οι Etno, Candy, Bud, Stereo και Gorgious, επιχειρούν μία προσγείωση της συμφοράς στον πλανήτη μας. Προσπαθούν να φτιάξουν το διαστημόπλοιό τους, αλλά εκεί που υπολόγιζαν να κάνουν μερικά λεπτά, τα χρόνια περνούν το ένα μετά το άλλο και αυτοί ακόμη προσπαθούν. Εχουν βρει "προσωρινό" καταφύγιο σε ένα εγκαταλελειμμένο σπίτι και έτσι περνούν απαρατήρητοι. Ή τουλάχιστον έτσι νομίζουν.

Δυστυχώς γι' αυτούς, στον πλανήτη μας υπάρχει ένας διαβολικός επιστήμονας, ο Sakarin, ο οποίος έχει αφιερώσει τη ζωή του στο να εντοπίζει όσους εξωγήινους ξεπέφτουν στη Γη για να τους χρησιμοποιεί στα ιδιόμορφα πειράματά του. Αγνωστο πώς, έμαθε για τους 5 φίλους μας, και κατόρθωσε όχι μόνο να τους εντοπίσει, αλλά και να μάθει πού ακριβώς κρύβονται και, ακόμη χειρότερα, να βιντεοσκοπήσει μερικές σκηνές από την καθημερινότητά τους.

Αδίστακτος όπως είναι προσλαμβάνει αμέσως και με ένα μεγάλο συμβόλαιο τον πιο τρομερό κυνηγό επικηρυγμένων, τον περιβόητο Bolok, για να τους πιάσει και να τους φέρει στη μυστική βάση του, που βρίσκεται κάτω από την περίφημη βάση Area 52. Ναι, διαβάζετε σωστά, Area 52, και οποιαδήποτε αναφορά στη γνωστή Area 51 μόνο τυχαία μπορεί να είναι.

Το παιχνίδι ξεκινά όταν, ενώ επιτέλους είστε έτοιμοι να φύγετε, βρίσκεστε αντιμέτωποι με τον διαβολικό Bolok. Με το τρομερό όπλο του κατορθώνει να καταψύξει όλη την παρέα, εκτός από τον ανεπανάληπτο Bud, ο οποίος κατορθώνει να ξεγλιστρήσει την τελευταία στιγμή και να βρει προσωρινό καταφύγιο



ΕΤΑΙΡΕΙΑ

XILAM/UBI SOFT
(http://www.stupid-invaders.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 266MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 12x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στο σκληρό



Η περίφημη Area 52, η βάση του τρελού επιστήμονα.

στην τουαλέτα. Ο ήρωάς μας πρέπει να βρει τρόπο να ξεφύγει και, φυσικά, να σώσει και τους παγιδευμένους συντρόφους του.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πρωτότυπο και ενδιαφέρον. Πέντε μικροί και παράξενοι εξωγήινοι πέφτουν στη Γη και προσπαθούν να επιβιώσουν σε ένα τελείως ξένο σε αυτούς πλανήτη. Εχει ενδιαφέρον να παρακολουθείς τις αντιδράσεις τους σε όσα συμβαίνουν τριγύρω τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και θα τα χαρακτήριζα τρομερά. Απίθανα σχεδιασμένοι χώροι και χαρακτήρες, σε συνδυασμό με υπερεντυπωσιακούς χρωματισμούς, δημιουργούν ένα από τα καλύτερα cartoon



Οι πέντε εξωγήινοι φίλοι μας.



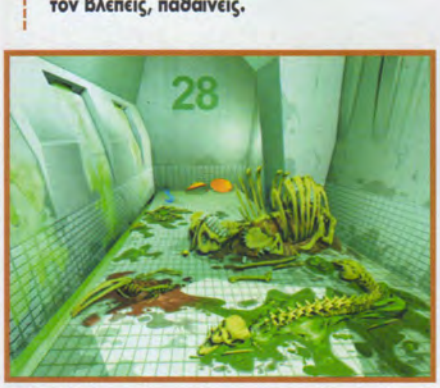
Γραφικά που "μιλάνε" για την ποιότητα του παιχνιδιού.

adventures και όχι μόνο. Τα πολλά animation sequences που υπάρχουν στο παιχνίδι κυριολεκτικά σε καθηλώνουν. Πέρασα ατελείωτες ώρες παρακολουθώντας τις εκπληκτικές κινήσεις των πέντε εξωγήινων και ακόμη και τώρα φορτώνω διάφορες θέσεις. Το Stupid Invaders μαζί με τα Day of the Tentacle της LucasArts και το Toonstruck της Virgin είναι τα καλύτερα κωμικά cartoon adventures που έχω δει μέχρι τώρα. Τονίζω το "κωμικά cartoon adventures" γιατί, φυσικά, υπάρχουν πολλά είδη cartoon adventures.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικός. Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετική background μουσική, ιδιαίτερα ατμοσφαιρική. Τα εφέ είναι επίσης πολύ καλά και λειτουργούν και αυτά ενισχυτικά στη συνολική ατμόσφαιρα του καρτουνίστικου στυλ του παιχνιδιού. Τέλος, οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι από τις καλύτερες που έχω ακούσει. Είναι εντυπωσιακές και σε συνδυασμό με τη δυνατότητα που υπάρχει να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, το Stupid Invaders παίρνει άριστα στον τομέα αυτό.



Αυτός και αν είναι λαβύρινθος. Μόνο που τον βλέπεις, παθαίνεις.



Μέσα στους υπονόμους της τεράστιας Βάσης.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά απλός, αλλά θέλει λίγη προσοχή. Αν διαβάζετε, όπως και εγώ, επιφανειακά το manual, νομίζοντας ότι τα ξέρετε όλα, τότε θα αντιμετωπίσετε προβλήματα. Είχα κολλήσει σε ένα σημείο για πάνω από δέκα λεπτά, μόνο και μόνο επειδή δεν είχα διαβάσει προσεκτικά το τμήμα που αφορούσε στο χειρισμό του παιχνιδιού. Το Stupid Invaders χρησιμοποιεί ένα σχεδόν κλασικό point & click user interface, με μερικές όμως ιδιομορφίες. Ετσι, Save και Load κάνεις με τα πλήκτρα F2 και F1 αντίστοιχα. Συνολικά έχει 27 θέσεις σωσίματος (άγνωστο το γιατί, δεν σώζει τη θέση game09.dat), που είναι ικανοποιητικές για ένα τέτοιο παιχνίδι. Με το Escape είτε προσπερνάς τα διάφορα animated sequences είτε εμφανίζεις το κεντρικό μενού, το οποίο περιέχει τα Play, Load Game, Settings και Quit. Στα Settings, βάζοντας το Subtitles στο On, θα βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο Spacebar ανοίγεις/κλείνεις το inventory σου, το οποίο περιέχει 6 θέσεις αντικειμένων. Για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα που



Η απόλαυση... Μία αγελάδα που κάνει scateboard.

βρίσκονται στο inventory, κάνεις πρώτα αριστερό κλικ στο πρώτο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει και κρατώντας εν συνεχεία πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, κάνεις κλικ και στο δεύτερο αντικείμενο (drag & move).

Γενικά ο κέρσορας αλλάζει στο κατάλληλο icon όταν συναντά ένα αντικείμενο που καταλαβαίνει. Εδώ πρέπει να προσέξεις ότι σε κάποιο αντικείμενο μπορεί να υπάρχουν περισσότερες της μίας λειτουργίες. Ετσι, αν στην αρχή εμφανίζεται μόνο ο LOOK (eye) κέρσορας, κάνοντας δεξί κλικ θα περάσεις στον αμέσως επόμενο κέρσορα-icon, αν υπάρχει εναλλακτική δράση στο συγκεκριμένο σημείο, φυσικά. Επίσης, θεωρώ θετικό το γεγονός ότι στην οθόνη εμφανίζονται τα ονόματα των αντικειμένων που καταλαβαίνει ο κέρσορας, διευκολύνοντας έτσι σημαντικά το έργο σου.



Γενικά διαβάστε καλά το manual του παιχνιδιού. Επειτα από πολύ καιρό διαπίστωσα ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό manual, εξαιρετικά καλαίσθητο, πολύχρωμο, το οποίο εξηγεί τα πάντα γύρω από το παιχνίδι.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΩΝ REVIEWERS

Δεν μου αρέσει να μιλώ για τον εαυτό μου, αλλά από όσα adventures κυκλοφόρησαν τον τελευταίο καιρό ή τα περιμένουμε στο άμεσο μέλλον, ξεχωρίζω τα εξής: The Longest Journey, Monkey Island 4, RealMyst, Myst 3, Simon 3D και Alone in the Dark 4. Σαφώς υπάρχουν και άλλα πολλά, καλά adventures που έχουν κυκλοφορήσει τελευταία, π.χ. το Dracula 2, ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν, αλλά αναφέρομαι σε αυτά που θεωρώ προκαταβολικά Α' ποιότητας. Από αυτά έχω απολαύσει τα τρία πρώτα και περιμένω τα υπόλοιπα. Νιώθω περήφανος γιατί είμαι από τους ελάχιστους reviewers σε παγκόσμιο επίπεδο που "διαισθάνθηκαν" τη μοναδική αξία του The Longest Journey πριν να γίνει οποιαδήποτε αναφορά στον ειδικό Τύπο και έγραψα γι' αυτό. Πίστεψα σε αυτό μέσα από την adventuro-διαίσθηση που έχω αναπτύξει τα περίπου 15 χρόνια που ασχολούμαι με το είδος.

Οσο καλός όμως και αν είσαι, ή πιστεύεις ότι είσαι, δεν μπορούν οι κεραίες σου να λειτουργούν πάντα στο μάξιμουμ. Είναι αδύνατον. Ετσι κι αλλιώς δεν μπορείς να έχεις κάθε φορά την απαιτούμενη πληροφόρηση. Είναι αναπόφευκτο, λοιπόν, να κάνεις λάθη. Για το Space Invaders πρωτοδιάβασα σε μία αναφορά από την περίφημη έκθεση Ε3. Μου έκανε εντύπωση ότι σχεδόν ομόφωνα ψηφίστηκε από τους εκεί ειδικούς ως το καλύτερο adventure της έκθεσης, και μάλιστα μπροστά από το Moneky Island 4. Σχεδόν όλοι υμνούσαν το ανεπανάληπτο χιούμορ του. Οι πρώτες εικόνες που είδα από το παιχνίδι δεν μου άρεσαν, μου άρεσε όμως πολύ η ιστορία του. Στο διάστημα που μεσολάβησε διάβαζα όλο και πιο ενθουσιώδη previews. Αρχισα να το περιμένω και εγώ με αρκετή αγωνία.

Τελικά, το παιχνίδι κυκλοφόρησε και ως διά μαγείας όλοι αυτοί που μέχρι τότε το υμνούσαν, άρχισαν να γράφουν μέτρια reviews. Αυτό δεν μπορώ να το χωνέψω με τίποτα. Μήπως είχαν δει άλλο παιχνίδι πριν; Οχι, προφανώς. Μα τότε τι άλλαξε; Ελα ντε, αυτό ρωτώ και εγώ. Μήπως, τελικά, έγραφαν χωρίς να το έχουν δει; Πιθανόν, κανείς όμως εκτός από τους ίδιους δεν μπορεί να απαντήσει στο ερώτημα αυτό.

Αναρωτιέμαι, λοιπόν, ως αναγνώστης, αφού και εγώ διαβάζω ξένα περιοδικά και παρακολουθώ on-line gaming sites, τι να πιστέψω όταν για ενάμιση χρόνο γράφατε τα πιο καλά λόγια για ένα παιχνίδι και, τελικά όταν, βγήκε στην αγορά, αρχίσατε να γράφετε σχεδόν τα αντίθετα;

Ενα είναι σίγουρο. Τέτοια αντιμετώπιση των παιχνιδιών αλλά και των αναγνωστών-αγοραστών από όλους εμάς τους λεγόμενους "reviewers", το μόνο που καταφέρνει είναι να βαθαίνει τη συνολική κρίση του χώρου, να αποπροσανατολίζει τους χρήστες και να μεγαλώνει την κρίση εμπιστοσύνης που υπάρχει προς τον ειδικό έντυπο Τύπο από το ίδιο το κοινό του.

Καλώς ή κακώς, δεν μπορώ να εξαιρέσω από την κατάσταση αυτή ούτε τον εαυτό μου, δεν θα ήταν έντιμο άλλωστε, γι' αυτό προκαταβολικά ζητώ απ' όλους εσάς συγγνώμη στο βαθμό που σας έχω προκαλέσει ανάλογα προβλήματα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Stupid Invaders είναι ένα από τα κορυφαία cartoon adventures που έχω συναντήσει. Η συνολική ατμόσφαιρά του είναι πάρα πολύ καλή και δένει απόλυτα με το γενικότερο πνεύμα του παιχνιδιού. Προσωπικά θεωρώ εξαιρετικά δύσκολο να προσπαθήσεις να φανταστείς πώς θα λειτουργούσαν πέντε μικροί εξωγήινοι, να μελετήσεις τις κινήσεις τους, τα γούστα τους και πάνω απ' όλα να κατορθώσεις να διαμορφώσεις πέντε ξεχωριστές προσωπικότητες. Εδώ ακριβώς βρίσκεται και το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού. Ναι, οι Etno, Candy, Bud, Stereo και Gorgious δημιουργούν μία ατμόσφαιρα τόσο ελκυστική ώστε δεν θέλεις να αφήσεις με τίποτα το παιχνίδι, ακόμη και όταν το έχεις τελειώσει.

Η δράση είναι αρκετά καλή, χωρίς να είναι ιδιαίτερα μεγάλη. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρεις βασικές τοποθεσίες, το εγκαταλελειμμένο σπίτι στο οποίο έχουν βρει καταφύγιο, ένα εργοστάσιο παραγωγής οδοντόπαστας από ούρα αγελάδας (!) και την Area 52, που είναι και η μυστική βάση του διαβολικού Sakarin. Το παιχνίδι χωρίζεται ουσιαστικά σε 5 μέρη (Acts) και κατά τη διάρκεια της δράσης χειρίζεσαι σταδιακά όλους τους εξωγήινους, αλλά μόνο έναν κάθε φορά.

Φυσικά, επειδή κάθε εξωγήινος έχει τη δική του προσωπικότητα, αντιδρά διαφορετικά στις καταστάσεις που αντιμετωπίζει. Οι γρίφοι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, απλώς απαιτούν εξερεύνηση των χώρων και εξοικείωση με αυτούς, αλλά και με τα όποια προβλήματα υπάρχουν.

Και ερχόμαστε στο κεφάλαιο χιούμορ. Μερικοί καταλαβαίνουν το χιούμορ μόνο μέσα από τη λεκτική λειτουργία του. Το παιχνίδι όμως διαπερνά σε όλα τα επιμέρους στοιχεία του, κυριολεκτικά από άκρη σε άκρη, ένα απολαυστικότατο χιούμορ. Σε κάθε γραφική λεπτομέρεια, στο παραμικρό animation των χαρακτήρων, παντού, υπάρχει η σάτιρα και το γέλιο. Το χιούμορ είναι σίγουρο ότι δεν θα αρέσει σε όλους, αλλά, τι να κάνουμε, γούστα είναι αυτά. Το Stupid Invaders σατιρίζει σε πολλαπλά επίπεδα διάφορες καταστάσεις, νοοτροπίες, φαινόμενα, ακόμη και άλλα παιχνίδια, κάτι που θεωρώ από τα πιο δυνατά σημεία του. Ετσι, μου έκανε εντύπωση πώς σε όλα τα reviews που διάβασα κανείς δεν αντιλήφθηκε αυτό το θέμα και ότι δεν πήραν εί-



Σώζοντας τους τέσσερις κατεψυγμένους συντρόφους σου.



Το τρομερό εργοστάσιο οδοντόπαστας από ούρα αγελάδων!



Ο εξολοθρευτής που θα σας κυνηγάει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.



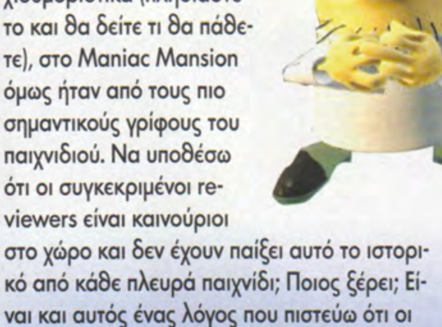
Ξανασμίγοντας η ομάδα, λίγο πριν από το φινάλε του παιχνιδιού.

δηση ότι στο πρώτο τμήμα του το παιχνίδι σατιρίζει με ένα ανεπανάληπτο τρόπο το Maniac Mansion της LucasArts.



Δεν μπορώ να καταλάβω πώς κανείς δεν πρόσεξε το περίφημο man-eating plant (φυτό), που εδώ λειτουργεί καθαρά ατμοσφαιρικά και χιουμοριστικά (πλησιάστε το και θα δείτε τι θα πάθετε), στο Maniac Mansion όμως ήταν από τους πιο σημαντικούς γρίφους του παιχνιδιού. Να υποθέσω ότι οι συγκεκριμένοι reviewers είναι καινούριοι στο χώρο και δεν έχουν παίξει αυτό το ιστορικό από κάθε πλευρά παιχνίδι; Ποιος ξέρει; Είναι και αυτός ένας λόγος που πιστεύω ότι οι reviewers σε κάθε είδος παιχνιδιού πρέπει να ξέρουν πολύ καλά την ιστορία του και να έχουν παίξει όλα τα παιχνίδια που θεωρούνται ως οι μεγάλες στιγμές του είδους.

Καλά, όλα είναι τέλεια, λοιπόν; Οχι, κάτι τέτοιο θα ήταν αφύσικο. Εξάλλου μόνο το RIVEN είναι το τέλειο παιχνίδι (πλάκα κάνω).



Ο πιο λυσσασμένος σκύλος των adventure games και όχι μόνο.

Υπάρχουν προβλήματα τόσο στο χειρισμό όσο και σε μερικά στοιχεία της δράσης. Ετσι, για παράδειγμα, αρκετές φορές δεν μπορείς να πας κατευθείαν σε ένα μέρος που βλέπεις ακριβώς μπροστά σου, στο ίδιο δωμάτιο, αλλά πρέπει πρώτα να πας σε ένα συγκεκριμένο σημείο και μετά εκεί που θέλεις. Επίσης, μερικοί γρίφοι πιστεύω ότι το παρακάνουν. Ετσι, για παράδειγμα, ο γρίφος με τον λαβύρινθο δεν χρειαζόταν να είναι τόσο μεγάλος, αφού μόνο που βλέπεις την τοποθεσία και ξέρεις τι σε περιμένει, παθαίνεις το σχετικό τραλαλά. Επίσης, το παιχνίδι με την ακολουθία των φώτων για να μπεις στο μυστικό δωμάτιο μπορεί να σατιρίζει τους περίφημους κώδικες ασφαλείας, αλλά νομίζω ότι το παρατραβάει. Σε κάθε περίπτωση, όμως, το Stupid Invaders θα σας κάνει να γελάσετε με την καρδιά σας και να ευχαριστηθείτε κάθε λεπτό που θα περάσετε μαζί του. Α, για να μην ξεχάσω: Απολαύστε τα credits του παιχνιδιού. Είναι μοναδικά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι στην τουαλέτα. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης (WALK HERE). Χμ, ένα ανοικτό παράθυρο ψηλά. Πώς όμως ανεβαίνει κανείς εκεί πάνω; Πήγαινε πίσω κάνοντας κλικ προς την πόρτα (GO BACK) και εν συνεχεία κάνε κλικ στ' αριστερά της οθόνης (TO THE TOILET). Τώρα κάνε κλικ στη μέσα άκρη της (THIS WAY) και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον GET (χέρι) κέρσορα στη βεντούζα ξεβουλώματος (plunger), δίπλα ακριβώς στην τουαλέτα (αφού πάρεις ένα αντικείμενο, κάνεις δεξί κλικ με τον κέρσορα για να το τοποθετήσεις στο inventory σου), στο μπουκάλι με το υγρό (Drain Eugh) που είναι στο πάνω ράφι, και στο σκούρο-πρασινωπό χαρτί τουαλέτας (Gorgious' TP) που είναι στο κάτω ράφι. Τώρα πήγαινε πίσω κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης (GO BACK) και πάτα το πλήκτρο SPACEBAR για να εμφανίσεις το inventory σου. Τώρα κάνε κλικ στο χαρτί τουαλέτας και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, κάνε κλικ τον κέρσορα - χαρτί πάνω στη βεντούζα ξεβουλώματος. Τώρα πια κάνε κλικ τον κέρσορα - βεντούζα με δεμένο χαρτί ψηλά στο παράθυρο, και είσαι ένα βήμα πριν από την απόδρασή σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα USE στο Gorgious' TP που στην πραγματικότητα δεν είναι χαρτί, αλλά ειδικό ρολό τουαλέτας από αλεξίσφαιρο ύφασμα καταδρομών, και... adios comrades.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΙΟΥΜΟΡ	99

90



Εκπληκτικά γραφικά, χιούμορ που τσακίζει κόκκαλα και η πιο χαζή δράση που έχετε συναντήσει ποτέ, στο πιο χαζό παιχνίδι από καταβολής computer games. Μόνο για έξυπνους.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Resident Evil. Δεν χρειάζεται να γράψω τίποτε άλλο. Το όνομα αυτό υπονοεί από μόνο του δράση, φόβο, ένταση, αγωνία, υποβλητικά περιβάλλοντα, εθιστική ατμόσφαιρα, πολλά zombies και πολύ, μα πάρα πολύ, αίμα. Τη συνταγή την έχουμε γνωρίσει για τα καλά μέσω των δύο προηγούμενων "ενσαρκώσεών" της. Αλλά, απ' ό,τι φαίνεται, το γλέντι ποτέ δεν τελειώνει, μια και η Capcom αποφάσισε να φέρει για άλλη μία φορά τον τρόμο στις οθόνες μας. Το όνομα αυτού: Resident Evil 3: Nemesis. Είμαι απόλυτα πεπεισμένος ότι θα τα καταφέρει!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ισως ένα από τα ελάχιστα σημεία όπου θα μπορούσαν να ισχυριστούν οι κονσόλες ότι υπερέχουν έναντι των υπολογιστών είναι ότι οι κάτοχοί τους έχουν τη δυνατότητα να χαρούν τίτλους που αναπτύσσονται πρωταρχικά για αυτές (τα Resident Evil, λόγου χάρη). Θα μου πείτε -και θα συμφωνήσω- ότι οι τίτλοι που δεν χαίρονται αυτοί για τον αντίστοιχο ακριβώς λόγο είναι πολύ περισσότεροι, αλλά αυτό δεν αλλάζει το γεγονός ότι τα Resident Evil τα απολαμβάνουν πρώτοι (κ. αρχισυντάκτα, τι θα λέγατε για ένα PS2 στα γραφεία; Οχι, όχι, με παρεξηγήσατε. Εμείς οι συντάκτες δεν θα το χρησιμοποιούμε καθόόόόλου... Για διακόσμηση θα το 'χουμε μονάχα!). Τέλος πάντων, ας το πιούμε κι αυτό το πικρό ποτήρι. Εχουμε κι ένα άρθρο να γράψουμε.



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CAPCOM/EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz (προτείνεται Pentium II 266MHz), 48MB RAM (64MB προτ.), 20MB ελεύθερο χώρο (250MB προτ.), CD-ROM 4x (8x προτ.), κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου συμβατές με DirectX 6.1, Windows 95/98

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση των Resident Evil πάντα με μπέρδευε λιγάκι. Εντάξει, του πρώτου ήταν κάπως πιο ξεκάθαρη: Τα παράνομα πειράματα μιας εταιρείας είχαν εξαπλώσει σε ένα ολόκληρο χωριό έναν ιό που μετέτρεπε τους ανθρώπους σε zombies. Αποστολή του ήρωα ήταν να καταφέρει να ξεφύγει από αυτόν τον κίνδυνο.

Στο δεύτερο παιχνίδι, στην προσπάθεια των προγραμματιστών να δημιουργήσουν μία παρεμφερή και εξίσου πιστευτή υπόθεση (για να δώσουν και το απαιτούμενο σεναριακό υπόβαθρο στο παιχνίδι), άρχισε να περιπλέκεται το πράγμα. Στο τρίτο μέρος η ιστορία επαναλαμβάνεται! Μόνο που τώρα η δουλειά τους είναι ακόμη πιο δύσκολη, αφού η υπόθεση δεν πρέπει να έρχεται σε αντίθεση με αυτές των δύο προηγούμενων της σειράς, κάτι που καταλήγει σε ακόμη μεγαλύτερο μπέρδεμα. Το αν αυτό είναι καλό ή κακό δεν μπορώ να το κρίνω. Από τη μία δείχνει έλλειψη σωστής υποδομής, από την άλλη σε κάνει να νιώθεις πως βαδίζεις στα τυφλά, κάτι μάλλον καλό για αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ούτως ή άλλως, όμως, ελάχιστα με ενδιέφερε η υπόθεση στα Resident Evil. Ισως είναι τα μοναδικά παιχνίδια για τα οποία μπορώ να ισχυριστώ κάτι τέτοιο. Περισσότερο με ενδιέφερε το



Βρε, τον αγαπητό μου φίλο τον Licker! Καιρό είχαμε να τα πούμε εμείς οι δύο! Πέρνα μέσα να σε κεράσω μερικά... σκάγια!

πού θα βρω σφαίρες και από πού θα πεταχτεί το επόμενο zombie παρά γιατί βρέθηκα εκεί που βρέθηκα! Αν παρ' όλα αυτά ενδιαφέρεστε για υπόθεση, ιδού τα λίγα στοιχεία που μας παραθέτει το on-line manual:

"Λίγες ημέρες μονάχα μετά την τελική διαφυγή της από την καταστροφή στο εργαστήριο της έπαυλης, η Jill Valentine παραιτείται από τους S.T.A.R.S. και προσπαθεί να διαφύγει από τα ερείπια της εφιαλτικής αυτής πόλης. Παγιδευμένη σε μια πόλη γεμάτη με ορδές από σαρκοβόρα zombies, τρομακτικούς μεταλλαγμένους και με μία καινούρια Νέμεση να την κυνηγάει ακατάπαυστα, πρέπει να βασιστεί μονάχα στη δική της εξυπνάδα, αλλά και στην ωμή δύναμη των όπλων για να επιζήσει. Σύντομα θα ανακαλύψει ότι ο τρόμος που έσπειρε η Umbrella με τα βιοτεχνολογικά πειράματά της είναι ακόμη μεγαλύτερος από όσο θα μπορούσε ποτέ να φανταστεί... Δυστυχώς, κάποια απόκρυφα μυστικά πάντα επιστρέφουν για να στοιχειώσουν, όχι μόνο τα όνειρα αλλά και την πραγματικότητά σου!"

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μπορεί το gameplay να είναι ο πλέον καθοριστικός παράγοντας και οι νεωτερισμοί του το στοιχείο που θα σας ωθήσει να αγοράσετε τον τίτλο, αλλά σε ένα τόσο ατμοσφαιρικό παιχνίδι όπως το Resident Evil τα γραφικά παίζουν εξίσου σημαντικό ρόλο, μια και καθορίζουν κατά ένα μεγάλο ποσοστό το αν τελικά ο παίκτης θα εθιστεί με το παιχνίδι. Το Resident Evil 3, λοιπόν, όπως μπορεί με ασφάλεια να ισχυριστεί κάποιος, είναι αισθητά καλύτερο στον τομέα των γραφικών έναντι των προγόνων του. Καταρχήν, μπορείτε άμεσα να αλλάξετε ανάλυση και βάθος χρωματικής απεικόνισης, δυνατότητα που δεν υπήρχε σε προηγούμενα RE και βελτιώνει σημαντικά το αισθητικό αποτέλεσμα στις οθόνες μας. Τα pixels σχεδόν δεν φαίνονται, οι κινήσεις δείχνουν πιο ομαλές, τα περιβάλλοντα καλύτερα σχεδιασμένα, οι χαρακτήρες πιο αληθοφανείς. Αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι δεν έχει αποφευχθεί μια μικρή μετακίνηση των textures ένδυσης πάνω στο χαρακτήρα κατά την κίνησή του στον περιβάλλοντα χώρο, τα υπόλοιπα ικανοποιούν κάθε προσδοκία των απανταχού fans των Resident Evil και συμβάλλουν τα μέγιστα στη δημιουργία της εθιστικής ατμόσφαιρας που χαρακτηρίζει όλα τα R.E. (τους χαρίζει και την εμπορική επιτυχία!).



Τον έχω προειδοποιήσει ότι η διατροφή που κάνει θα τον πεθάνει, αλλά αυτός το χαβά του...

ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι εξίσου ενδιαφέροντα. Η βελτίωση σε σχέση με τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς δεν είναι φανερή (είναι υπαρκτή, πάντως), αλλά ούτως ή άλλως τα RE ήταν ανέκαθεν μακράν από κάθε είδους ανταγωνισμό σε αυτόν τον τομέα. Αναμένω με μεγάλο ενδιαφέρον να δω αν το Alone in the Dark 4 θα έχει να παρουσιάσει κάτι ανταγωνιστικό σε αυτόν τον τομέα. Για όλα τα υπόλοιπα δεν τρέφω μεγάλες προσδοκίες.

Οι φωνές, λοιπόν, είναι πιστές και ρεαλιστικές, με καθαρότητα και σωστούς τονισμούς, η μουσική εθίζει (ή μάλλον φοβίζει είναι η σωστότερη λέξη!) τον παίκτη, ενώ τα ηχητικά εφέ θα τα λατρέψετε (ή ίσως και θα τα μισήσετε, αφού δεν πρόκειται να σας αφήσουν να ηρεμήσετε για παραπάνω από 5-6 δευτερόλεπτα...). Ο ήχος είναι 3D, επομένως όποιος διαθέτει την ανάλογη "υποδομή" μπορεί να τον αξιοποιήσει

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



KNIFE Αμφιβάλλω αν θα το χρησιμοποιήσετε ποτέ...



M92F CUSTOM Το αρχικό όπλο της Jill.



STI EAGLE 6.0 Τα ανταλλακτικά του θα τα βρείτε στο Hard mode.



SIGPRO SP2009 Το όπλο χειρός του Mikhail.



BENELLI M3S Η κλασική καραμπίνα. Ανοίγει δρόμο σε περιπτώσεις πολυκοσμίας!



WESTERN CUSTOM M37 (Custom Shotgun) Ανταλλακτικά επίσης στο Hard mode.



HKP GRENADE LAUNCHER Παίρνει τέσσερα διαφορετικά είδη πυρομαχικών.



M4A1 ASSAULT RIFLE Αφού ξεμπερδέψετε μαζί τους, μπορούν μετά να χρησιμοποιηθούν και για σουρωτήρι...



S&W M629C (Magnum) Μία βολή αρκεί...



GATLING GUN Πάντα μου άρεσε αυτό το όπλο! Μου έχει μείνει από εκείνη τη σκηνή στο Terminator 2...



MINETHROWER Πετάει τηλεκατευθυνόμενες νάρκες! Χμ...



ROCKET LAUNCHER Παλιό, αλλά καλό. Φυλάξτε ammo για τον τελικό!

Μια δεύτερη γνώμη

Η ιστορία των computer games χωρίζεται στην πριν και τη μετά Resident Evil εποχή. Πρόκειται για ένα παιχνίδι survival horror (action-adventure), με υποδειγματικό gameplay, που δημιούργησε σχολή και η δημοτικότητά του έχει εξαπλωθεί όπως ο virus στη Racoon City. Τα γραφικά του δεν είναι τα καλύτερα, η αντοχή του στο χρόνο είναι περιορισμένη, το multiplayer απλώς δεν υπάρχει, η πρωτοτυπία απουσιάζει κι αυτή. Για τους φανατικούς τα λόγια περιττεύουν, αφού θα το έχουν ήδη αγοράσει ή θα έχουν προγραμματίσει την αγορά του. Ετσι κι εγώ έτρεξα και το πήρα αμέσως μόλις κυκλοφόρησε, το φόρτωσα στον σκληρό και μ' έχασαν οι γνωστοί και οι φίλοι (ευτυχώς με ανέχεται ακόμα η γυναίκα μου). Για να το ολοκληρώσω χρειάστηκα γύρω στις 30 ώρες, από την Παρασκευή μέχρι τη Δευτέρα, με 16 saves. Το καλό είναι πως δεν υπάρχουν δυνατότητες για cheats (ή μάλλον είναι πολύ περιορισμένες) και τώρα που έμαθα τα κατατόπια, μέσα στις επόμενες μέρες θα ξαναδοκιμάσω για καλύτερο χρόνο (και με τα λιγότερα δυνατόν saves). Σε σχέση με τα προηγούμενα Resident Evil 1 & 2, το παιχνίδι για πρώτη φορά υποστηρίζει 32bit βάθος χρώματος και υψηλές αναλύσεις, όμως εγώ αναγκάστηκα να το παίξω στα 640x480, διότι μόλις ανέβαζα αναλύσεις, έσπαγαν τα textures, τόσο με την TNT2 Ultra όσο και με τη Voodoo2 (για την οποία υπάρχουν ειδικές ρυθμίσεις στο μενού). Γενικά μπορούμε να πούμε πως το Resident Evil 3: Nemesis είναι βελτιωμένο στον τεχνικό τομέα, αλλά επαναλαμβάνει σε μεγάλο βαθμό τον εαυτό του. Δεν είναι μόνο το inventory και το σύστημα αποθήκευσης, αφού αυτή τη φορά η Capcom ξαναχρησιμοποίησε ολόκληρα textures και levels από το προηγούμενο Resident Evil. Ενα μέρος της δράσης διαδραματίζεται μέσα στο (γνωστό) αστυνομικό τμήμα, μόνο που αυτή τη φορά κάποιοι χώροι δεν είναι προσβάσιμοι, ενώ στους υπόλοιπους (που επίσης επαναλαμβάνονται) ακόμα και τα καινούρια αντικείμενα βρίσκονται στην ίδια θέση με τα παλιά. Εντάξει, δεν είναι τίποτα το τρομερό (ίσα ίσα έχει την πλάκα του), αλλά λίγη πρωτοτυπία ή λίγη δουλειά παραπάνω δεν θα έβλαπτε.

@simos @militos



Οποιος τη νύχτα περπατεί... zombies και κάτι άλλο πατεί!



Πωπώ χαμός! Ούτε στο δωμάτιό μου να βρισκόμουνα...(!)

και να καταλαβαίνει από τον ήχο και μόνο από πού έρχεται κάθε φορά η επόμενη απειλή. Φυσικά, αυτό είναι για τους προνομιούχους. Εμείς οι υπόλοιποι θα αρκεστούμε στην εξομοίωση 3D, η οποία ωστόσο ικανοποιεί.

Αλλά ας περάσουμε στο gameplay για να δούμε τις καινοτομίες που έχουν συντελεστεί. Πάντως, για να σας προϊδεάσω, δεν πρόκειται να αναφέρω κάτι εντελώς πρωτοποριακό...

ΓΕΝΙΚΑ ΠΕΡΙ GAMEPLAY

Θα το θεωρούσα βλασφημία αν παραδεχόταν κάποιος ότι δεν γνωρίζει πού επικεντρώνεται το gameplay στα RE, γι' αυτό θα αναφερθώ ελάχιστα σε αυτό. Εχετε, λοιπόν, έναν χαρακτήρα εξοπλισμένο με ορισμένα όπλα και περιπλανιέστε σε διάφορες περιοχές, γεμάτες με αιμοδιψή zombies, προσπαθώντας κατά πρώτον να επιβιώσετε και κατά δεύτερον να βοηθήσετε στην εξάλειψη της ασθένειας που έφερε την πόλη σε αυτή την κατάσταση.

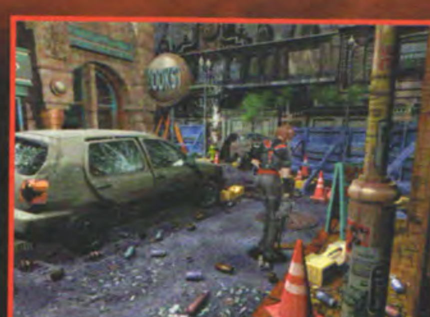
Στα RE1 και 2 περιπλανιόσαστε στο αστυνομικό τμήμα και στα περίχωρα, φτάνοντας μέχρι και σε κάτι εργαστήρια παρασκευής του ιού. Στο RE3 θα σας δοθεί η ευκαιρία να περιπλανηθείτε (σχεδόν) ελεύθερα στην πόλη, τη Raccoon City. Πρόκειται για ένα καινούριο στοιχείο που δίνει μία διαφορετική αίσθηση στον παίκτη. Μπορεί το άνοιγμα κάθε πόρτας του αστυνομικού τμήματος να επιφύλασσε νέους κινδύνους και καινούρια καρδιοχτύπια, αλλά το να κυκλοφορείς στους δρόμους, να σε περιτριγυρίζουν zombies, να μην ξέρεις πού να κρυφτείς και να αναζητάς απελπισμένα μια ανοικτή πόρτα για διέξοδο είναι κάτι καινούριο και εξίσου ενδιαφέρον. Αυτό δεν σημαίνει, βέβαια, ότι εγκαταλείφθηκε η προηγούμενη συνταγή.

Αλλη μία ενδιαφέρουσα προσθήκη σε προκαθορισμένα σημεία της δράσης είναι η εξής: Οταν φτάνετε σε μία κρίσιμη καμπή της περιπέτειας, ιδιαίτερα όταν βρίσκεστε σε κίνδυνο, ο έλεγχος φεύγει από τα χέρια σας, η οθόνη παγώνει στιγμιαία και γίνεται ασπρόμαυρη, η δράση εξελίσσεται σε αργό ρυθμό και σας εμφανίζονται δύο επιλογές, οι οποίες αφορούν στο ποια θα είναι η αμέσως επόμενη πράξη σας για την εξέλιξη της πλοκής. Καθώς η επιλογή σας πρέπει να γίνει σε σύντομο χρονικό διάστημα (3-4 δευτερόλεπτα το πολύ), η απάντηση που δίνετε μάλλον βασίζεται περισσότερο στο ένστικτό σας (όπως δηλαδή θα συνέβαινε και σε πραγματικές συνθήκες). Αν δεν κάνετε τίποτα από αυτά που αναφέρονται, μπορεί το αποτέλεσμα να είναι ακόμη χειρότερο, ίσως και μοιραίο.

Η βαρύτητα των επιλογών σας διαφέρει κάθε φορά. Μπορεί η κατάληξη να είναι η ίδια, όποια επιλογή και αν κάνετε, μπορεί όμως και να αλλάξει σημαντικά τη ροή της ιστορίας! Μη μου πείτε ότι όλα αυτά δεν ακούγονται ενδιαφέροντα... Δίνουν μία κινηματογραφική διάσταση στο όλο θέμα, ικανοποιούν τον παίκτη αφού του δίνουν το περιθώριο επιλογής και, φυσικά, συμβάλλουν στο gameplay.

ΛΟΙΠΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Το Resident Evil 3 διαθέτει πλέον μία μικρή -υποτυπώδη έστω- αλληλεπίδραση (interactivity ντε!) με το περιβάλλον σας. Εχουν γίνει μερικές προσαρμογές στη μηχανή των γραφικών, ώστε να υπάρχει μεγαλύτερη πληθώρα rendered αντικειμένων στο προσκήνιο. Οπως ξέρετε, στα προηγούμενα R.E. σε τρεις δια-



Ασχετο, αλλά το αμάξι στα αριστερά είναι ένα VW Golf. Κατακαμένο... Such a waste!

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



JILL VALENTINE: Η κοπέλα που χειρίζεστε. Προσπαθεί μονάχα να ξεφύγει ζωντανή από την πόλη Raccoon, κάτι δυσκολότερο απ' όσο κανείς θα πίστευε...



CARLOS OLIVEIRA: Ενας στρατιώτης της Umbrella, του οποίου το ρόλο θα αναλάβετε κάποια στιγμή στην υπόθεση.



NICHOLAI: Στρατιώτης της Umbrella και σίγουρα όχι άτομο της αμέσου εμπιστοσύνης σας...



MIKHAIL: Κι αυτός μέλος της UMBC, του οποίου η συνδρομή θα φανεί χρήσιμη κάποια στιγμή.



NEMESIS: Το τέρας που δημιουργήθηκε για να εξοντώσει εσάς και όλα τα μέλη των STARS. Θα σας ταλαιπωρήσει αρκετά! (Αλλο που δε θέλετε...)

στάσεις ήταν μόνο ο χαρακτήρας, τα zombies και λίγα αντικείμενα του περιβάλλοντος, ενώ όλα τα υπόλοιπα ήταν απλώς ένα καλοσχεδιασμένο background. Τώρα θα βρίσκετε περισσότερα 3D αντικείμενα στο δρόμο σας, με τα οποία θα μπορείτε να αλληλεπιδράτε. Τα πιο ενδιαφέροντα εξ αυτών είναι κυρίως τα βαρέλια (μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για πολλούς σκοπούς, οπότε απαιτείται η σωστή αξιοποίησή τους!) και τα φυσικά εμπόδια, τα οποία άλλοτε θα σας σώζουν από τα zombies που σας κυνηγούν κι άλλοτε θα σας εμποδίζουν το δρόμο και θα σας αφήνουν μόνους κι έρημους στου χάρου τα δόντια!

Περνώντας στο θέμα του χειρισμού, έχουμε να παρατηρήσουμε δύο νέες κινήσεις, που καλά θα κάνετε να τις μάθετε και να τις χρησιμοποιείτε τακτικά (ειδικά τη δεύτερη). Η πρώτη είναι η γρήγορη μεταβολή, που επιτυγχάνεται πατώντας απλώς "πίσω" και "τρέξιμο". Ο χαρακτήρας κάνει απευθείας μεταβολή κι είναι έτοιμος να τα βάλει στα πόδια ("τρεχάτε, ποδαράκια μου...!"). Η δεύτερη είναι η δυνατότητα για dodge! Μέχρι πρότινος, για να διώξετε ένα zombie από δίπλα σας, έπρεπε αυτό να είχε ήδη αρχίσει να σας ρουφάει το αίμα! Αλλιώς ή θα το προσπερνούσατε ή θα το σκοτώνατε. Τώρα πλέον μπορείτε και να το απωθήσετε... Καλό δεν ακούγεται; Είναι, αλλά δεν γίνεται και τόσο εύκολα - τουλάχιστον όσο θα θέλατε.



Η εισαγωγική οθόνη του Mercenaries, ενός bonus game που έρχεται μαζί με το παιχνίδι.

Απαιτείται λίγη συνήθεια και σωστός συγχρονισμός. Στην αρχή λογικά θα σας δυσκολέψει λιγάκι και μπορεί να ξεχνάτε πού και πού να το εκμεταλλεύεστε, αλλά μέχρι να προχωρήσετε βαθιά μες στο παιχνίδι θα σας έχει γίνει δεύτερη φύση. Ειδικά στο Hard επίπεδο η γρήγορη εκμάθηση και η σωστή χρήση του είναι βασικοί κανόνες επιβίωσης.

Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω και την καθιέρωση των εργαλείων κατασκευής πυρομαχικών ως την πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη εντός του παιχνιδιού μέθοδο για την απόκτηση των απαραίτητων εφοδίων για τα όπλα σας. Από πολύ νωρίς στο παιχνίδι θα πάρετε στα χέρια σας ένα εργαλείο, το οποίο όταν συνδυαστεί με ορισμένους τύπους από μπαρούτι, σας δίνει τα πυρομαχικά που θέλετε. Οι τύποι μπαρουτιού είναι τρεις (A, B, C), αλλά μόνο τους δύο πρώτους θα καταφέρετε να βρείτε στις πίστες. Ο τρίτος δημιουργείται με μείξη των άλλων δύο. Γενικά, η φιλοσοφία στη δημιουργία σφαιρών έγκειται στην ανάμειξη των μπαρουτιών. Το A είναι το πιο κοινό, αλλά και το λιγότερο χρήσιμο αφού δίνει μόνο σφαίρες για το όπλο χειρός της Jill. Το B μπορεί να δώσει φυσίγγια για την καραμπίνα, ενώ κάποιες πιο "εκλεπτυσμένες" συνταγές θα δώσουν καλύτερα αποτελέσματα (αυτές οι σφαίρες για το Magnum παραείναι δαπανηρές σε πρώτες ύλες...). Μάλιστα όσο περισσότερο φτιάχνετε ένα είδος πυρομαχικού τόσο πιο επιδέξιος θα γίνεστε στην κατασκευή του κι επομένως θα αυξάνεται παράλληλα (αλλά σταδιακά) και η ποσότητα των παραγόμενων σφαιρών. Μη φανταστείτε εξωπραγματικές αυξήσεις, αλλά από το τίποτα είναι σίγουρα καλύτερες!

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Το Resident Evil 3: Nemesis είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, που ακολουθεί αυστηρά το μονοπάτι που έχουν χαράξει τα δύο προηγούμενα της σειράς. Οι διαφοροποιήσεις από την πεπατημένη οδό είναι ελάχιστες. Οι βελτιώσεις του είναι σίγουρα αρκετές, χωρίς όμως να μπορούν να μεταβάλλουν αισθητά την όλη εμπειρία της ενασχόλησης μαζί του. Δηλαδή σε περίπτωση που οι προγραμματιστές κυκλοφορούσαν απλώς ένα νέο επεισόδιο-add-on για το Resident Evil 2 με το σενάριο του R.E. 3, πιστεύω ότι οι διαφορές (του add-on με ένα καινούριο R.E. 3) δεν θα ήταν αξιοσημείωτες.

Φυσικά, ως τίτλος είναι ενδιαφέρων, προσφέρει έντονες συγκινήσεις, όπως και τα δύο προηγούμενα, με επαρκείς ποσότητες μυστηρίου, αγωνίας και καρδιοχτυπήματος. Αν επιλέξετε να τον εντάξετε στη συλλογή σας, θα σας ικανοποιήσει. Ωστόσο προτού το αποφασίσετε, θα πρέπει να ξέρετε πολύ καλά τι ζητάτε. Γιατί, αν επιθυμείτε κάτι παραπάνω από ένα ακόμη Resident Evil, με αρκετές βελτιώσεις, θα απογοητευτείτε. Αν όμως έχετε πεθυμήσει αυτή την εμπειρία τρόμου που δύναται να προσφέρουν τα R.E. (και το κάνουν καλύτερα από κάθε άλλο game!), τότε το Resident Evil 3 είναι ο τίτλος που πρέπει να αποκτήσετε πάση θυσία!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

86



Αριστη ποιότητα, ως είθισται.

HOGS OF WAR

Τα λόγια είναι μάλλον περιττά όταν αναφερόμαστε σε μία εταιρεία όπως η Infogrames, η οποία έχει δημιουργήσει και διανείμει πληθώρα τίτλων από τα μέσα της δεκαετίας του '80 μέχρι και τις μέρες μας. Ο ευρωπαϊκός αυτός κολοσσός έχει κυκλοφορήσει από τα τέλη του φθινοπώρου έναν νέο τίτλο με το όνομα Hogs of War. Τι είναι, όμως, αυτός ο τίτλος με το αστείο όνομα;

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Αναμφισβήτητα όλοι όσοι ασχολούμαστε με τους υπολογιστές και παίζουμε παιχνίδια έχουμε ξεχαστεί με τις ώρες μπροστά στην οθόνη μας παίζοντας το αγαπημένο μας παιχνίδι, αγνοώντας ακόμη και το στομάχι που διαμαρτύρεται. Συνεπώς, δεν υπάρχει περίπτωση να μην έχετε παίξει κάποια στιγμή και πολεμικούς τίτλους, είτε action, είτε στρατηγικής, είτε simulation, είτε άλλης κατηγορίας. Όλοι οι σοβαροί gamers έχουν κατευθύνει και διοικήσει commandos, ομάδες ειδικών δυνάμεων, στρατούς και κάθε μορφής πολεμικά μέσα, προκειμένου να κατατροπώσουν τον εχθρό στους αχανείς virtual κόσμους του computer gaming.

Σίγουρα οι ήρωές σας ήταν γεροδεμένες "δίφυλλες ντουλάπες": commandos που μπροστά τους ο Ράμπο και ο Σβαρτσενέγκερ φαντάζουν μικρά παιδιά. Ασφαλώς, δε, τις στρατιές που κατευθύνατε θα τις ζήλευε και ο πιο σύγχρονος στρατός. Με λίγα λόγια, όσοι έχετε ασχοληθεί ειδικά με τέτοιου είδους παιχνίδια σίγουρα πιστεύετε ότι τα έχετε δει όλα και τα έχετε κάνει όλα. Αμ δε! Μάλλον δεν υπολογίσατε την Infogrames, η οποία ναι μεν δημιούργησε ένα πολεμικό turn-based action game, αλλά αυτή τη φορά έχει στη διάθεσή σας μονάδες που δεν αποτελούνται από καλογυμνασμένους και εκπαιδευμένους στρατιώτες - τουλάχιστον όχι στη μορφή που ίσως θα περιμένατε. Όχι, ούτε cyborgs είναι, ούτε ρομπότ, ούτε τέρατα, ούτε εξωγήινοι... Οι μονάδες σας είναι χοίροι (γουρούνια)! Μάλιστα! Διοικείτε μία διμοιρία χοίρων στρατιωτών και σκοπός σας είναι να τους οδηγήσετε στη νίκη.

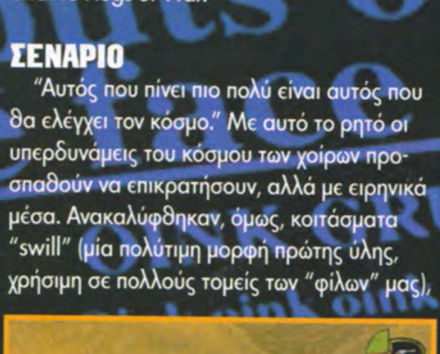
Όταν ήρθε στα χέρια μου ο τίτλος, νόμιζα πως επρόκειτο για strategy. Τελικά, το Hogs of War είναι ένα κλασικό action game, με τη διαφορά ότι οι μάχες με τις εχθρικές δυνάμεις γίνονται σε turn-based χρόνο. Το στοιχείο αυτό, όμως, του προσδίδει και αρκετά strategy στοιχεία. Το σίγουρο είναι πως, βλέποντας τις εικόνες στο κουτί και ρίχνοντας μια ματιά στο εγχειρίδιο, προτού δω το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό, είχα αρχίσει να αντιμετωπίζω θετικά τόσο την πρωτοτυπία όσο και το χιούμορ του. Ας δούμε, όμως, με περισσότερες λεπτομέρειες τι, τελικά, είναι το Hogs of War.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266, τρισδιάστατος επιταχυντής με 8MB RAM, 64MB RAM, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών ρυθμισμένη στα 16-bit χρώματα, 500MB ελεύθερα στο σκληρό

ΣΕΝΑΡΙΟ

"Αυτός που πίνει πιο πολύ είναι αυτός που θα ελέγχει τον κόσμο." Με αυτό το ρητό οι υπερδυνάμεις του κόσμου των χοίρων προσπαθούν να επικρατήσουν, αλλά με ειρηνικά μέσα. Ανακαλύφθηκαν, όμως, κοιτάσματα "swill" (μία πολύτιμη μορφή πρώτης ύλης, χρήσιμη σε πολλούς τομείς των "φίλων" μας),



Ο Gunner, πέρα από τα μπαζούκα, φέρει και πιστόλι.



Φτου! Αστόχησα.



Ελέγχοντας τις θέσεις των στρατιωτών μου.

όπως αποκαλείται, και -όπως λένε οι επιστήμονες- η ποσότητά του είναι ανυπολόγιστη.

Η χώρα που θα το κατείχε θα ήταν αυτή που θα ήλεγχε τον κόσμο. Πώς, όμως, θα μπορούσαν να το μοιραστούν οι αντίπαλες πλευρές χωρίς να σφαχτούν; Μάλλον αυτό είναι κάτι που δεν γίνεται, μια και κάθε πλευρά το θέλει για τον εαυτό της. Συνεπώς, ο διάλογος και η λογική δεν πρυτανεύουν, και τα όπλα δίνουν, τελικά, τη λύση.

Ετσι οι στρατοί ξεκινούν από τις βάσεις τους και βάζουν πλώρη για την ακατοίκητη μεγαλόνησο Saustralasia, η οποία βρίσκεται βαθιά στο αρχιπέλαγος του νότιου Pigsific Ocean. Μάλιστα, αν παρατηρήσετε προσεκτικά το χάρτη, θα δείτε ότι η Saustralasia έχει σχήμα χοίρου! Και μπορεί ο εχθρός απέναντί σας να είναι ένα ένστολο συμπαθές γουρουνάκι, αλλά να θυμάστε ότι βρίσκεται εκεί για να εξολοθρεύσει τη διμοιρία σας και να εμποδίσει το δρόμο σας προς το swill. Συνεπώς, πρέπει να επαγρυπνείτε και να σημαδεύετε σωστά, και το πολυπόθητο swill θα γίνει δικό σας.

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΔΙΕΚΔΙΚΗΤΕΣ;

...ή καλύτερα, ποιες πλευρές μπορείτε να επιλέξετε για να βγείτε στη μάχη.

Piggystroika: Μετά από δεκαετίες εσωτερικής καταπίεσης οι επαναστάτες ελευθέρωσαν το έθνος και πλέον έχουν συντάξει έναν πανίσχυρο κόκκινο στρατό αποτελούμενο από αιμοβόρους και ψυχρούς μισθοφόρους. Πιστεύουν ότι το swill ανήκει σε όλους τους ανθρώπους, αρκεί αυτοί να ζουν στην ίδια χώρα. Είναι πρόθυμοι να κάνουν τα πάντα προκειμένου να επιτύχουν το σκοπό τους.

Uncle Ham's Hogs: Πέραν της επιθυμίας απόκτησης του swill, τα γουρουνάκια με τις μπλε στολές θέλουν να αποδείξουν ότι είναι η απόλυτη υπερδύναμη του κόσμου. Με προσηλωμένους στο καθήκον στρατιώτες, έχουν ήδη αποβιβαστεί στη Saustralasia και σας περιμένουν να αναλάβετε τη διοίκησή τους.

Tommy's Trotters: Η δύναμη του Tommy's Trotters πολεμά ώστε το ψωμί και το βούτυρο να βρίσκονται σε κάθε τραπέζι του



Πρέπει να εξολοθρεύσουμε αυτή την πυροβολαρχία.

έθνους τους. Οι Tommy's Trotters σε καιρό ειρήνης δεν είναι ιδιαιτέρως πειθαρχημένοι - μάλιστα, περιφρονούν τους αξιωματικούς. Σε καιρό πολέμου, όμως, η ετικέτα του αξιωματικού έχει μείζονα σημασία, ειδικά αν υπάρχει το swill στη μέση.

Sushi Swine: Η χώρα του... Ανατέλλοντος Ηλίου. Αυτή η μυστηριώδης φυλή δεν είναι απολύτως σίγουρη για το λόγο για τον οποίο μπήκε στο πόλεμο, αλλά ένα είναι βέβαιο: θα είναι ακόμη μία καλή ευκαιρία να τραβήξουν τα μέλη της φωτογραφίες και να τις τοποθετήσουν στο φωτογραφικό άλμπουμ στο σπίτι. Αν πολεμήσει κάποιος με το μέρος τους, θα διαπιστώσει πως οι Sushi Swine υπολογίζουν όσο τίποτα τον συμπολεμιστή τους και είναι πρόθυμοι να θυσιαστούν γι' αυτόν. Το μόνο που τους εκνευρίζει είναι ότι δεν μπορούν να πιάσουν το swill με ξυλάκια.

Sow-a-Krauts: Η πλήρης εξολόθρευση για τους εχθρούς της Πατρίδας. Αυτοί οι χοίροι θέλουν το swill, επειδή απλώς το θέλουν όλοι οι υπόλοιποι. Η τακτική τους είναι να χρησιμοποιούν θορυβώδεις απειλές και να τρομοκρατούν τον εχθρό. Εν τω μεταξύ πιστεύουν ότι με το χημικό αέριο που χρησιμοποιούν μπορούν να εκμαιεύσουν πληροφορίες και από τον πιο σθεναρό εχθρό τους.

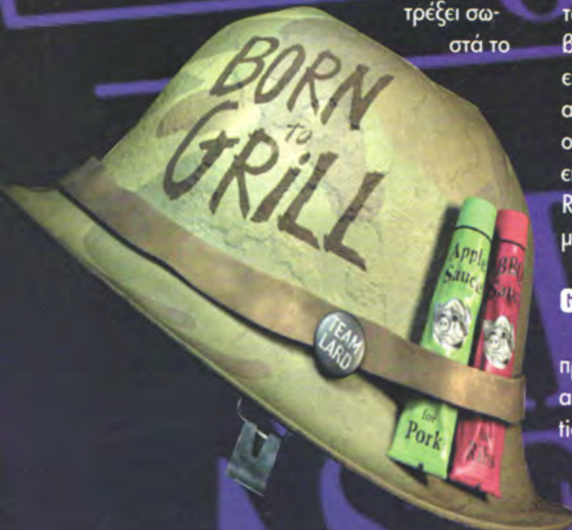
Garlic Grunts: Ο πόλεμος γι' αυτούς είναι καθαρά μία γαστρονομική εξάσκηση και μία ευκαιρία να ικανοποιήσουν τα στομάχια τους. Παρ' όλα αυτά, αν μία άλλη δύναμη έχει βρει κάποια τακτική ή στρατηγική για να τους σταματήσει, τότε οι Garlic Grunts θα την ανακαλύψουν και θα την αποτρέψουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Hogs of War είναι πλήρως τρισδιάστατα. Οι μάχες διεξάγονται σε 3D περιβάλλοντα. Ειδικά σε ανάλυση 1.024x768 το όλο περιβάλλον φαντάζει πολύ όμορφο και τα textures του πεδίου της μάχης είναι ιδιαιτέρως λεπτομερή. Τα δε μοντέλα των χοίρων είναι εξαιρετικά προσεγμένα: οι εκφράσεις που παίρνουν στο πρόσωπό τους, οι στολές και οι κινήσεις τους συνθέτουν ένα αρμονικό σύνολο για το χαρακτήρα τους.

Με την ίδια λεπτομέρεια είναι σχεδιασμένα και τα διάφορα αντικείμενα και όπλα που χρησιμοποιούν, δείχνοντας έτσι το μεράκι των

ανθρώπων που ασχολήθηκαν με τα γραφικά του τίτλου. Τα εφέ των όπλων και οι εκρήξεις είναι αρκετά εντυπωσιακές, ενώ οι τοποθεσίες χαρακτηρίζονται από την ποικιλομορφία του εδάφους. Θα δώσετε μάχες σε λιβάδια, βάλτους, ερήμους και λόφους ή σε περιοχές με πολλά βουνά, βροχή και χιόνι, μέρα, νύχτα ή καταμεσήμερο και με ό,τι συνθήκες μπορεί να βάλει ο νους σας. Εκείνο που πρέπει να προσέξετε είναι να μη ρυθμίσετε τα χρώματα στην κάρτα γραφικών σας στα 24-bit, διότι ενδέχεται να μην τρέξει σωστά το Hogs of War. Στη δοκιμή που κάναμε με 3D Blaster Banshee, στα 24-bit υπήρξαν προβλήματα, ενώ με τα 16-bit όλα πήγαιναν ρολόι.



Τα ηχητικά εφέ ακολουθούν την ποιότητα των γραφικών. Το Hogs of War είναι πλούσιο σε ήχους, πυροβολισμούς, εκφράσεις των χοίρων, εκρήξεις και μουσική από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Φυσικά, υπάρχει αρκετό χιούμορ, μια και το σενάριο αυτό καθ' εαυτό είναι ελαφρώς χιουμοριστικό. Ετσι, πέρα από τους συνήθεις ήχους θα ακούσετε και κάποια άλλα "πραγματάκια" - π.χ., όταν ένας στρατιώτης πάει να σηκώσει ένα μπαζούκα ή ένα βαρύ όπλο, εκεί που ζορίζεται, αφήνει και μία...ένα αέριο...ένα πρρρ τέλος πάντων! Μία άλλη περίπτωση είναι οι μονάδες που έχουν την ιδιότητα του κατασκόπου και μπορούν και κλέβουν όπλα από τον εχθρό. Τις ακούς να σφυρίζουν αδιάφορα την ώρα που "σουφρώνουν" έναν άλλο δύσμοιρο χοίρο.

Οσον αφορά στις απαιτήσεις του συστήματος, ούτως ώστε να βλέπετε και να απολαμβάνετε τον τίτλο σε όλο του το μεγαλείο, δεν είναι ιδιαίτερα αυξημένες. Κατά κύριο λόγο απαιτείται Pentium II 266 με 64MB RAM και οπωσδήποτε μία τρισδιάστατη κάρτα ή ένας επιταχυντής. Στον Celeron 466 με τα 64MB RAM, όπου έγινε η δοκιμή, δεν αντιμετωπίσαμε κανένα απολύτως πρόβλημα.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Με το Hogs of War δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα στο χειρισμό, καθ' ότι είναι ιδιαίτερα απλός, όπως και στα περισσότερα action games άλλωστε.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι, φυσικά, να κατακτήσετε τη Saustralasia. Κάθε φορά με τη χρήση αλεξίπτωτων θα αποβιβάζεστε σε κάποια περιοχή και εκεί θα έχετε να αντιμετωπίσετε δυνάμεις σταθμευμένες εκεί πριν από εσάς. Συνεπώς, για να καταλάβετε την εκάστοτε περιοχή θα πρέπει να εξολοθρεύσετε τις συγκεκριμένες δυνάμεις. Οι περιοχές είναι 25, άρα θα πρέπει να ολοκληρώσετε τον αντίστοιχο αριθμό αποστολών για να πετύχετε το στόχο σας, την κατάληψη της Saustralasia και την κατοχή του πολυπόθητου swill. Η χώρα είναι χωρισμένη σε 6 διαφορετικά μεγάλα νησιά. Θα αποβιβαστείτε πρώτα στο νησί Hogshead, εν συνεχεία στα Trotsville, Saustralasia, Bellyopolis και Arstria και, τέλος, στο νησί του swill, όπου θα γίνουν οι μάχες για την τελική επικράτηση.



Ετοιμοι για ακόμη μία αποστολή.

Θα έχετε στη διάθεσή σας μία ομάδα από 8 άντρες (ή γουρούνια τέλος πάντων). Ο καθένας έχει κάποια στοιχειώδη στατιστικά, συνεπώς -στην αρχή τουλάχιστον- επιλέγετε τους καλύτερους, διότι δεν μπορείτε να πάρετε και τους 8 σε κάθε αποστολή. Μετά από κάθε νίκη σας θα έχετε τη δυνατότητα να κερδίζετε έναν αριθμό χρυσών νομισμάτων και έτσι να προάγετε τους στρατιώτες σας. Ειδικά αν ολοκληρώσετε κάποια αποστολή χωρίς απώλειες, θα κερδίσετε μερικά νομίσματα παραπάνω. Με τις προαγωγές δίνετε συγκεκριμένο ρόλο στους στρατιώτες σας και δεν είναι πλέον απλοί οπλίτες. Μπορείτε να τους προάγετε σε Gunner, Orderly, Scout και Sapper. Κάθε βαθμός έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και όπλα. Ο Gunner, για παράδειγμα, φέρει μπαζούκα, όλμους και γενικά βαρύ οπλισμό και ο Scout μπορεί να γίνει ελεύθερος σκοπευτής ή να κλέβει τα όπλα των εχθρών. Εχετε, φυσικά, τη δυνατότητα να δώ-



Χοίροι έτοιμοι για όλα!



Η Saustralasia.



Ουπς, μας την ανάψανε.



Εκπληκτος ο Gunner με το χτύπημα που κατάφερε.

σετε προαγωγή στον ίδιο στρατιώτη και έτσι να βελτιώσετε τα όπλα του αλλά και να αυξήσετε το δείκτη υγείας του.

Ο καλύτερος τρόπος για να διατηρηθεί η διμοιρία σας φρέσκια είναι να δίνετε όσο το δυνατόν περισσότερες προαγωγές. Για να το επιτύχετε αυτό, όμως, πρέπει να φροντίσετε να μην έχετε απώλειες της τάξεως των 3 χοίρων ανά πίστα. Αν χάσετε 3, ο πρώτος που θα σκοτωθεί θα πάει στον Παράδεισο. Αν χάσετε 4, τότε 2 είναι εκείνοι οι οποίοι θα σας εγκαταλείψουν. Βέβαια, σας αποστέλλονται και



Οι ειδήσεις φτάνουν στην πατρίδα μετά από κάθε νίκη.

ενισχύσεις αν τυχόν από το δυναμικό σας χαθούν στρατιώτες. Αν, όμως, έχετε προχωρήσει αρκετά στο παιχνίδι και έχετε κάνει αρκετές προαγωγές, θα είναι δύσκολο να έχετε στρατιώτη με το βαθμό του οπλίτη και αυτό διότι οι εχθρικές δυνάμεις θα είναι σχεδόν πάντα ένα βήμα μπροστά στο θέμα των προαγωγών.

Οπως προαναφέρθηκε, το Hogs of War είναι ένα turn-based action game. Κάθε φορά που αποβιβάζεστε σε μία περιοχή σάς δίνεται αυτομάτως ο έλεγχος ενός στρατιώτη σας. Μόλις πάρετε τον έλεγχό του, έχετε συγκεκριμένο χρόνο για να επιτύχετε το πλήγμα στον εχθρό. Μόλις ολοκληρώσετε την κίνησή σας, είναι σειρά του αντιπάλου να πραγματοποιήσει το χτύπημά του, οπότε πρέπει να περιμένετε. Το θετικό είναι ότι οι εχθρικές δυνάμεις, σε αντίθεση με τις δικές σας, δεν εγκαταλείπουν το πόστο τους, εκτός αν σκάσει πάνω τους καμιά βόμβα, οπότε μοιραία εξαιτίας της έκρηξης μετακινούνται. Εχετε επίσης υπόψη πως κάποιες κινήσεις πρέπει να τις μελετήσετε προσεκτικά, αντί να πάτε για ένα γενικευμένο ντου. Διότι, φέρ' ειπείν, μπορεί να υπάρχει ένα ναρκοπέδιο και από την απέναντι πλευρά να σας βάλλει ο εχθρός χωρίς να σας αφήνει πολλά περιθώρια. Τότε χρησιμοποιείτε τον Engineer, ο οποίος μπορεί να δει πού υπάρχουν νάρκες και, αφού περάσει το ναρκοπέδιο, να αρχίσει να προκαλεί ζημιές στον εχθρό, τοποθετώντας βόμβες, νάρκες κ.λπ.

Πέραν του Single Player mode, μπορείτε να παίξετε και Multiplayer mode, το οποίο μάλιστα είναι χωρισμένο σε 4 επίπεδα. Το πρώτο είναι το Survival (last pig left alive wins), στο οποίο πρέπει να παραμείνετε ζωντανός. Το δεύτερο είναι το Survival - Expert. Εκεί η τοποθεσία είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να χρησιμοποιείται από βετεράνους παίκτες. Το επόμενο επίπεδο ονομάζεται Survival - Strategy και οι πίστες αυτές είναι σχεδιασμένες για να χρησιμοποιηθεί λίγο περισσότερο το μυαλό και ο σχεδιασμός τακτικής. Ορισμένες από αυτές τις πίστες τρέχουν μόνο με ορισμένο αριθμό ομάδων. Το τελευταίο επίπεδο είναι το Death Match (first to frag limit is the victor), όπου οριοθετείται ένας αριθμός βαθμών και η ομάδα που θα φτάσει πρώτη σε αυτό το όριο θα είναι και η νικήτρια. Αν σκοτώνει κάποιον στρατιώτη, κερδίζει δύο πόντους, αν έχει απώλεια, χάνει ένα πόντο. Οι στρατιώτες αυτοί αν σκοτωθούν, μετά από λίγο αναγεννιούνται.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Hogs of War πέτυχε ένα πολύ βασικό πράγμα: να μας καθηλώσει μέχρι το τέλος -για ατέλειωτες ώρες- μπροστά από την οθόνη. Κάθε μέρα είχαμε μαύρους κύκλους στα μάτια. Το σενάριό του είναι αρκετά πρωτότυπο και εξελίσσεται έτσι που θες να δεις τι θα γίνει μετά. Εκεί που σκέφτεσαι το απογευματάκι να παίξεις για καμιά ώρα, μετά από... λίγο διαπιστώνεις ότι κοντεύει να ξημερώσει.

Τα γραφικά και οι ήχοι συνθέτουν ένα ικανοποιητικό οπτικοακουστικό σύνολο και ο εύκολος χειρισμός του κάνει το gaming ευχάριστο. Φυσικά, όταν αναλαμβάνεις το ρόλο του διοικητή μίας διμοιρίας χοίρων, αντιλαμβάνεστε πως η αίσθηση του χιούμορ είναι εμφανής.

Ψεγάδια άξια λόγου δεν εντοπίστηκαν, αλλά εκεί που ίσως πάσχει είναι στην αντοχή του χρόνου, μια και όταν ολοκληρώσετε όλες τις αποστολές, δεν θα έχετε άλλο λόγο να παίξετε, εκτός και αν παίζετε σε Multiplayer mode. Κατά τα άλλα, με το Hogs of War θα περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	79

80



Ενα turn-based action game με άφθονο χιούμορ και πρωτότυπο σενάριο.

RIDDLE of the SPHINX™

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Ενα εντυπωσιακό adventure που θα σας χαρίσει όχι μόνο πάρα πολλές ώρες πραγματικής ευχαρίστησης, αλλά και επιστημονική γνώση για ό,τι τελευταίο υπάρχει σχετικά με τους εσωτερικούς χώρους της Μεγάλης Πυραμίδας. Προσέξτε, όμως, γιατί το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο. Μία πρόκληση για όσους θεωρούνται hard core adventurers.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

OMNI CREATIVE GROUP INT'L/
DREAMCATCHER INTERACTIVE
(http://www.riddleofthesphinx.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/ME, QuickTime 4.1.2, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 160MB στο σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

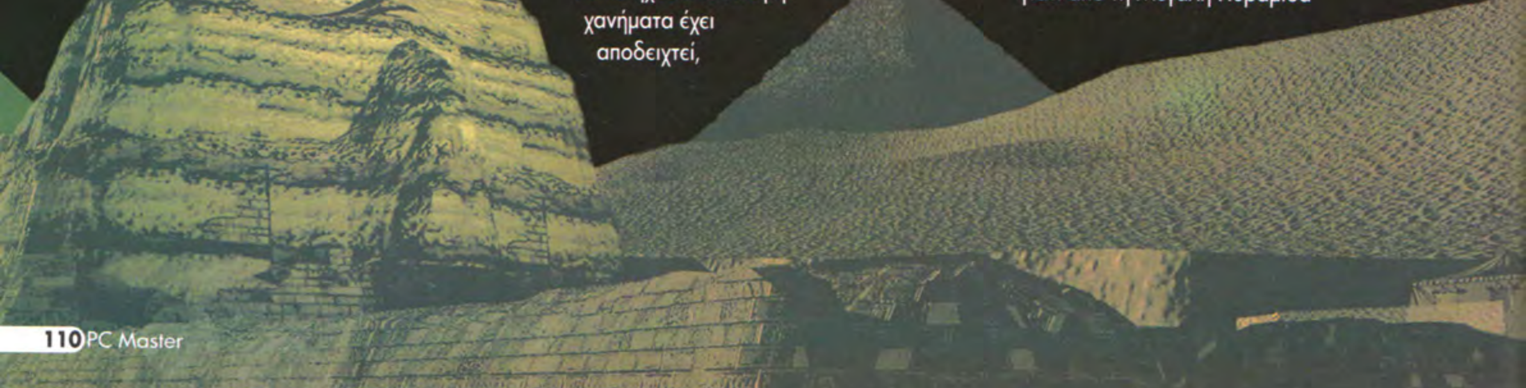
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

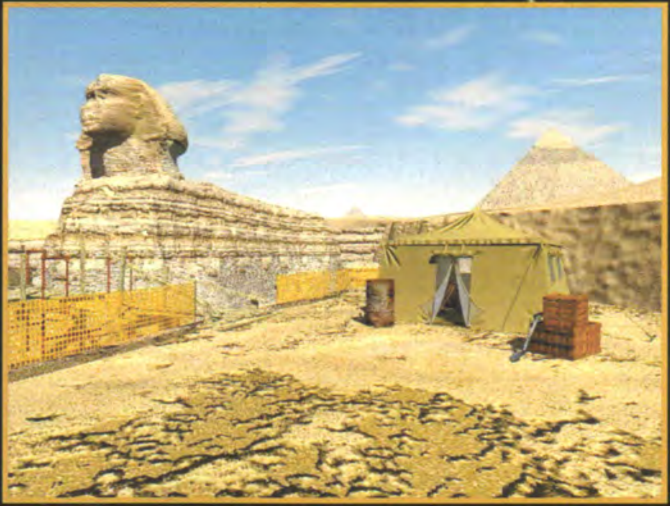
Ας ξεκαθαρίσουμε μερικά πράγματα από την αρχή. Το παιχνίδι βασίζεται στις πιο πρόσφατες θεωρίες που υπάρχουν σχετικά με την Πυραμίδα του Χέοπος και την περίφημη Σφίγγα. Επίσης από τους επίσημους αρχαιολόγους οι θεωρίες αυτές δεν είναι αποδεκτές.

Δεν θυμάμαι πόσα χρόνια πριν είχα δει στην τηλεόραση ένα εκπληκτικό ντοκιμαντέρ τριών επιστημόνων σχετικά με το μυστήριο της Σφίγγας, του οποίου η πληρότητα των στοιχείων που παρουσιάζονταν με είχε αφήσει κυριολεκτικά άφωνο.

Δεν είμαι ειδικός για να το τεκμηριώσω σε επιστημονική βάση, δεν πιστεύω όμως σε εξωγήινους και σε ανάλογες ιστορίες (ασπάζομαι πλήρως την εκφρασμένη θέση του μεγάλου Κλαρκ που λέει ότι: "Τα τελευταία περίπου 200 χρόνια, που η επιστήμη παρακολουθεί αναλυτικά τα συμβαίνοντα στον πλανήτη μας, είναι βέβαιο ότι δεν έχει σημειωθεί καμία επίσκεψη εξωγήινων στη Γη"). Ταυτόχρονα όμως ως άνθρωπος είμαι πολύ ανοικτός σε ό,τι "νέο", αρκεί να στηρίζεται σε επιστημονικά δεδομένα ή να έχει μία στοιχειωδώς αποδεκτή επιστημονικά βάση συζήτησης. Αυτό δεν σημαίνει ότι θα ασπαστώ την όποια νέα θεώρηση, απλώς τη μελετώ και την αποθηκεύω ως ενδιαφέρουσα γνώση στο μυαλό μου. Η ιστορία των πολιτισμών είναι, έτσι κι αλλιώς, από τα αγαπημένα μου θέματα και πάντοτε με έλκυαν οι λεγόμενοι "μυστηριώδεις" πολιτισμοί. Με τον όρο "μυστηριώδεις" εννοούμε κυρίως αυτούς που δεν άφησαν γραπτά ντοκουμέντα πίσω τους, όπως έκαναν οι αρχαίοι Ελληνες. Γι' αυτό και στον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό δεν έχουμε κανένα ουσιαστικό μυστήριο, εκτός ίσως από τον περίφημο δίσκο της Φαιστού.

Εν πάση περιπτώσει, οι συγκεκριμένοι επιστήμονες ισχυρίζονταν ότι με ειδικά ηχοβολιστικά μηχανήματα έχει αποδειχτεί, πέρα από κάθε αμφιβολία, ότι μπροστά ακριβώς από τη Σφίγγα υπάρχει ένας υπόγειος χώρος που δεν έχει εξερευνηθεί και το γεγονός ότι αυτή η εξερεύνηση δεν προχωρεί, οφείλεται αποκλειστικά στην πλήρη άρνηση του αρχαιολογικού συμβουλίου της Αιγύπτου. Δεν μπορώ να ξέρω αν το ντοκιμαντέρ που είδα ήταν κατασκευασμένο ή όχι, πάντως έδειχνε ένα τέτοιο μηχάνημα να ανιχνεύει έναν υπόγειο χώρο μπροστά από τη Σφίγγα. Οι θεωρίες τους, όμως, προχωρούσαν πιο πέρα από αυτό. Ισχυρίζονταν ότι η Πυραμίδα του Χέοπα δεν μπορεί να είναι της ηλικίας που είναι επίσημα αποδεκτή, βασιζόμενοι στο επιχείρημα ότι η επίσημη θεωρία την τοποθετεί στην αρχή του αντίστοιχου πολιτισμού ενώ είναι κοινός τόπος ανάμεσα στους επιστήμονες ότι όλα τα μεγάλα έργα των πολιτισμών δημιουργούνται στη μέση της περιόδου ακμής τους, πιθανόν και προς το τέλος, σχεδόν ποτέ όμως στην αυγή τους. Επίσης, ισχυρίζονταν ότι το κεφάλι της Σφίγγας έχει τοποθετηθεί πιο πρόσφατα, δηλαδή ότι δεν είναι της ίδιας ηλικίας με το σώμα της. Τέλος, άρχισαν τις έρευνες τους προσπαθώντας να εξηγήσουν γιατί από τη Μεγάλη Πυραμίδα





Ο χώρος των ανασκαφών στη Σφίγγα.



Το ειδικό μενού και το inventory του παιχνιδιού.

και τη Σφίγγα δεν ξεκινά ένας ευθύς δρόμος, αλλά ένας "λοξός", η κατεύθυνση του οποίου, σύμφωνα με τους ίδιους, είχε επιλεγεί συνειδητά. Πίστευαν ότι η Σφίγγα αντιπροσωπεύει σχηματικά τον αστερισμό του Ωρίωνα και θέλησαν να δουν πότε και αν ήταν ορατός ο αστερισμός αυτός στη συγκεκριμένη περιοχή. Φτιάχνοντας ένα ειδικό αστρολογικό πρόγραμμα, έβαλαν έναν πολύ ισχυρό υπολογιστή να δουλεύει, ψάχνοντας συνέχεια ημερομηνίες προς τα πίσω και αναζητώντας μία ημερομηνία κατά την οποία ο συγκεκριμένος αστερισμός ήταν ορατός στον ουρανό συνευθειακά ως προς την κατεύθυνση του χαραγμένου δρόμου. Ε, το πιο εντυπωσιακό στην ιστορία τους είναι ότι, τελικά, απέδειξαν ότι όντως το 10500 π.Χ. στην περιοχή αυτή ήταν ορατός ο αστερισμός του Ωρίωνα!

Το επίσης εντυπωσιακό στοιχείο είναι ότι η επιστήμη δέχεται πως η περιοχή των Πυραμίδων και γενικότερα της Σαχάρας ήταν κατάφυτη. Ακριβώς όμως εκείνη την περίοδο συνέβησαν και οι μεγάλοι κατακλυσμοί, εξαιτίας των οποίων η περιοχή αυτή πήρε τη σημερινή έρημη μορφή της.

Βάσει όλων αυτών των στοιχείων άρχισαν μία αντίστροφη ανασύνθεση της εκδοχής τους. Ισχυρίζονταν, λοιπόν, ότι το 10500 π.Χ. πρέπει να άνθουσε ένας πολύ μεγάλος πολιτισμός που καταστράφηκε ακριβώς την περίοδο των μεγάλων κατακλυσμών. Ετσι, σύμφωνα με τους επιστήμονες αυτούς, έπρεπε να αναθεωρηθεί η συνολική αντίληψή μας για το πότε εμφανίστηκε ο ανθρώπινος πολιτισμός.

Πρόσφατα είδα άλλο ένα ντοκιμαντέρ, το οποίο αυτή τη φορά έγραψα στο βίντεο, όπου υποστηρίζουν ότι ο περιβόητος πολιτισμός του Τιχουανάκο στη Βολιβία (είχα γράψει σχετικά όταν δημοσίευσα ένα άρθρο για το ταξίδι μου στο Περού) χρονολογείται την ίδια περίπου περίοδο και ότι οι πολιτισμοί αυτοί πρέπει να είχαν επαφή μεταξύ τους, μια και διαθέτουν πολλά κοινά στοιχεία.

Μπορεί να έχουν δίκιο, μπορεί και όχι, ποιος μπορεί να μιλήσει με βεβαιότητα; Πάντως, το καλοκαίρι που θα πάω για έναν μήνα στη Βολιβία, θα ξαναεπισκεφθώ το Τιχουανάκο, μια και τώρα πια οι γνώσεις μου για τον πολιτισμό αυτό είναι πολύ μεγαλύτερες.

Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Απλώς διότι το παιχνίδι πραγματεύεται ακριβώς αυτή τη θεωρία. Το πιο εντυπωσιακό ίσως στοιχείο σχετικά με το παιχνίδι και το τρομερό ενδιαφέρον που υπήρξε σχετικά με τα όσα πρεσβεύει είναι ότι έναν χρόνο προτού η Omni Creative Group Int'l το ολοκληρώσει και προτού καν καταλήξει σε συμφωνία με την DreamCatcher Interactive για τη μελλοντική κυκλοφορία του σε παγκόσμιο επίπεδο, είχε δεχτεί μέσω του Internet παραγγελίες για 5.000 αντίτυπα!

Προτού προχωρήσω στην παρουσίαση του Riddle of the Sphinx, πρέπει να αναφέρω ότι αποτελεί ουσιαστικά δημιούργημα δύο Αυστραλών, του Jeff Tobler και της γυναίκας του Karen. Το ζευγάρι αυτό αφιέρωσε τα τελευταία πέντε χρόνια στη μελέτη και σε έρευνες σχετικά με τα δύο μεγάλα αυτά μνημεία και έχουν ενσωματώσει στο παιχνίδι όλες τις τελευταίες ανακαλύψεις των περίφημων μυστικών πορτών, τις οποίες η επίσημη αρχαιολογική υπηρεσία της Αιγύπτου δεν άφηνε να ανοίξουν (δεν ξέρω αν, τελικά, τις άνοιξαν ή ακόμη αρνούνται).



Κατάγραφε ό,τι βλέπεις. Προφανώς αυτός ο αστρικός χάρτης δεν είναι τυχαίος.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο περίφημος αρχαιολόγος Sir Gil Blythe Geoffreys κατορθώνει να βρει ένα μυστικό δωμάτιο κάτω από τη Σφίγγα, καθώς και έναν μυστηριώδη αρχαίο πάπυρο. Παραβιάζοντας όμως τη σφραγίδα του πάπυρου ο Sir Gil απελευθερώνει μία αρχαία "κατάρα", η οποία θα προκαλέσει το θάνατό του. Οντας βέβαιος ότι πρόκειται να πεθάνει, ο Sir Gil σε καλεί κοντά του, ενώ ταυτόχρονα φροντίζει να κρύψει έντεχνα όλα τα ευρήματά του έτσι ώστε να μην μπορεί να τα βρει και να τα κλέψει κάποιος τυχαίος ή κάποιος ανταγωνιστής του. Φτάνοντας με ένα ελικόπτερο στην περιοχή, το πρώτο μέλημά σου είναι να βρεις αυτόν τον πάπυρο που άφησε κάπου κρυμμένο ο φίλος σου. Αφού καταφέρεις να τον βρεις, ξεκινάς τη μεγάλη εξερεύνησή σου μέσα στα μυστικά τούνελ της Σφίγγας και τα απόκρυφα δωμάτια της Μεγάλης Πυραμίδας. Πρέπει να ταξιδέψεις στον Χαμένο Ναό του μεγάλου Ra και να λύσεις το περίφημο μυστήριο της Σφίγγας. Θα τα καταφέρεις;

Οπως τόνισα και στην εισαγωγή, το παιχνίδι βασίζεται σε μία "σύγχρονη" θεώρηση της πραγματικής ιστορίας αυτών των δύο μεγάλων μνημείων της ανθρωπότητας. Αυτό που σίγουρα θα εντυπωσιάσει το χρήστη είναι η πληρότητα των ιστορικών στοιχείων που περιβάλλουν το παιχνίδι, καθώς επίσης



Ενας χρυσός δίσκος με τον Anubis στη μέση. Μία προσεκτική μελέτη του δείχνει ότι μάλλον είναι ο χάρτης μίας περιοχής.

η πειστικότατη αναπαραγωγή του εσωτερικού της Μεγάλης Πυραμίδας, μέσα στην οποία θα κινείται.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου και θα αφήσουν ανάμεικτα συναισθήματα στο χρήστη. Από όποια πλευρά και αν τα δεις, μπορούν εύκολα να θεωρηθούν ξεπερασμένα. Βασίζονται στην τεχνολογία των VR Quicktime movies, που δυστυχώς εδώ δεν βρίσκει την καλύτερη υλοποίησή της. Οταν κινείσαι ανάμεσα στις τοποθεσίες, τα γραφικά είναι καλούτσικα. Οταν όμως βρίσκεσαι σε VR mode και μπορείς να κινηθείς περιστροφικά κατά 360 μοίρες, τα γραφικά χαλάνε πάρα πολύ. Είχα τελειώσει το review, όταν ανακάλυψα ότι η εταιρεία είχε κυκλοφορήσει ένα patch, το οποίο υποτίθεται ότι διορθώνει πολλά από αυτά τα προβλήματα, αλλά δεν ήταν δυνατόν να το ελέγξω. Στις σταθερές τοποθεσίες - δωμάτια τα γραφικά γίνονται πολύ καλύτερα, ενώ υπάρχουν και συγκεκριμένες οθόνες με θησαυρούς μέσα στην Πυραμίδα, όπου έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Πιστεύω όμως ότι οι γραφίστες έπρεπε να είχαν προσπαθήσει να δημιουργήσουν έναν πιο ambient κόσμο, όπως αυτός του Riven.

Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά ατμοσφαιρική και λειτουργεί ευχάριστα στο χρήστη στην προσπάθειά του να λύσει τα μυστικά της Πυραμίδας και της Σφίγγας.

Τα ηχητικά εφέ επίσης είναι πάρα πολύ καλά και προσθέτουν στη συνολική ποιότητα του παιχνιδιού. Ομιλίες δεν υπάρχουν, αφού δεν θα συναντήσεις κανένα χαρακτήρα με τον οποίο θα επικοινωνήσεις. Ωστόσο στο σημείο αυτό υπάρχει ένα σημαντικό πρόβλημα. Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να ακούσεις συνολικά 4 κασέτες, μια και ο φίλος σου έχει αφήσει σε αυτές σημαντικά μηνύματα. Μία από τις κασέτες αυτές περιέχει ένα καθοριστικό μήνυμα για τη λύση του πιο σημαντικού γρίφου που υπάρχει στην αρχή του παιχνιδιού. Το μήνυμα όμως αυτό δεν ακούγεται καθόλου καλά, γι' αυτό έπρεπε να είχε προβλεφθεί η δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο στην οθόνη τα σχετικά λόγια. Εκανα πάνω από 3 ώρες μέχρι να καταλάβω τι ακριβώς λέει το συγκεκριμένο μήνυμα και ποια νούμερα έπρεπε να προσθέσω.

Ο χειρισμός του θυμίζει πολύ αυτόν του Myst, αλλά μόνο με μια πρώτη ματιά. Η κίνηση γίνεται μέσω του γνωστού κέρσορα-δάχτυλο, ενώ περιστροφικά κινείσαι μόνο σε συγκεκριμένες τοποθεσίες και όπου λειτουργεί το VR mode. Στη γενική κίνηση το γυριστό δάχτυλο σημαίνει στροφή 180 μοιρών, ενώ σε μερικές άλλες ένας κέρσορας που δείχνει αριστερά ή δεξιά σε γυρνά κατά 90 μοίρες. Υπάρχει και ένας "warp' arrow" κέρσορας (παρόμοιος με τον κεραυνό-κέρσορα του Riven), ο οποίος σου επιτρέπει να κινείσαι ανάμεσα σε περιοχές που έχεις επισκεφθεί τουλάχιστον μία φορά.

Πατώντας το πλήκτρο Spacebar εμφανίζεται μία ειδική οθόνη, όπου περιέχονται όλες οι ρυθμίσεις που αφορούν στο παιχνίδι, τα New Game, Save, Save as, Open Game (Load), Revert Game (σε μεταφέρει στο τελευταίο save game) και Quit. Εδώ όμως υπάρχει και το inventory του παιχνιδιού. Για να βάλεις ένα αντικείμενο σε αυτό πρέπει να το κάνεις κλικ στο σακίδιο κάτω δεξιά, ενώ για να πάρεις ένα αντικείμενο, πρέπει να κάνεις διπλό κλικ σε αυτό που σ' ενδιαφέρει. Εδώ υπάρχει το πρόβλημα ότι αν κάνεις κάπου λάθος κλικ ένα αντικείμενο πάνω σε κάποιο άλλο, τότε το πρώτο θα μεταφερθεί αυτόματα πίσω στη θέση όπου το πρωτοβρήκες. Πρόσεξε, λοιπόν, γιατί στην πράξη αυτό μπορεί να αποδειχτεί ιδιαίτερα ενοχλητικό.

Σε κάθε περίπτωση διάβασε προσεκτικά το manual του παιχνιδιού για να μάθεις όλους τους κέρσορες που θα συναντήσεις, καθώς και τη λειτουργία τους.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Από τη στιγμή που θα μπεις στη Μεγάλη Πυραμίδα του Χέοπα η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού σε καθηλώνει. Νιώθεις όπως ένας πρωτοπόρος εξερευνητής που κινείται σε έναν επιβλητικό χώρο, προσπαθώντας να αποκρυπτογραφήσει τα πολύ καλά κρυμμένα μυστικά του.

Η δράση είναι πολύ ενδιαφέρουσα και αποτελεί πρόκληση για κάθε adventurer που σέβεται τον εαυτό του. Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού θα εξερευνάς τη Μεγάλη Πυραμίδα της Γάζας, η οποία σύμφωνα με την επίσημη αρχαιολογική εκδοχή χτίστηκε από τον Φαραώ Khufu (Χέοπα) για τάφο του.

Από την αίθουσα που αποκαλείται "Great Gallery", το κυρίως πέρασμα οδηγεί σε μία άλλη κάτω από την επιφάνεια του εδάφους, η οποία αρχικά προοριζόταν για νεκρικό δωμάτιο. Μία βάρκα που βρέθηκε σε ένα σφραγισμένο υπόγειο στη βάση της πυραμίδας δείχνει ότι ο Χέοπας μάλλον άλλαξε γνώμη και αποφάσισε να ταφεί σε ένα δωμάτιο που είναι πολύ ψηλότερα και που τώρα αποκαλείται "Queen's Chamber and Corridor". Προφανώς όμως πρέπει πάλι να άλλαξε γνώμη και να αποφάσισε να μεταφέρει τον νεκρικό θάλαμο ακόμη ψηλότερα, στην αίθουσα που αποκαλείται "King's Chamber", στην οποία βρέθηκε μία άδεια σαρκοφάγος.

Από αυτά τα δωμάτια θα ξεκινήσεις για να ανακαλύψεις νέα μυστικά περάσματα και δωμάτια που υπάρχουν στη Μεγάλη Πυραμίδα. Από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία της δράσης είναι η χρήση ενός remote control robot, όπως ακριβώς αυτά που χρησιμοποιήθηκαν για να εξερευνήσουν τα πολύ μικρά και επικίνδυνα μυστηριώδη περάσματα της Πυραμίδας. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι τόσο ρεαλιστικός όσον αφορά στην περιήγηση στους χώρους της Πυραμίδας, ώστε η κίνηση του μικρού αυτού robot μοιάζει ατελείωτη.





Με τον κατάλληλο εξοπλισμό κινείς το remote robot μέσα στο μικροσκοπικό τούνελ, για να φτάσεις σε μία μυστική πόρτα. Χμ, τι κωδικό πρέπει να βάλεις, άραγε;



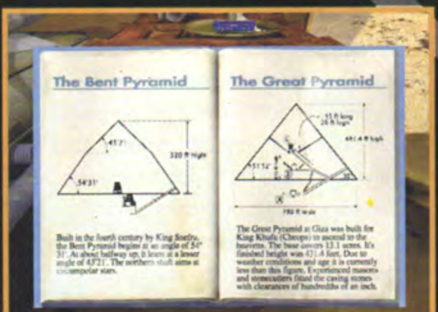
Το σχεδιάγραμμα του αστερισμού του Ωρίωνα.



Για να ανάψεις τα φώτα μέσα στη Μεγάλη Πυραμίδα πρέπει να γεμίσεις τη γεννήτρια με βενζίνη.

Οι γρίφοι του Riddle of the Sphinx ποικίλλουν σε δυσκολία - υπάρχουν μερικοί που είναι σχετικά απλοί, υπάρχουν όμως και άλλοι που απαιτούν υπομονή, σωστή αξιολόγηση και λεπτομερή καταγραφή σημειώσεων. Πρέπει να προσέχεις και να παρατηρείς τα πάντα. Τίποτα απ' όσα θα δεις δεν είναι τυχαίο. Και η παραμικρή ημερομηνία που θα βρεις, να ξέρεις ότι κάπου αλλού θα παίζει κάποιο ρόλο. Το βασικότερο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσει ο χρήστης είναι το να μπορέσει να συνδέτει κάθε φορά τα στοιχεία που συλλέγει, δηλαδή να τα αξιοποιεί δημιουργικά. Αν αυτό σας φαντάζει εύκολο, ξεχάστε το. Το Riddle of the Sphinx είναι ένα πολύ δύσκολο adventure, που κάνει το Myst να ωχριά μπροστά του.

Συνοψίζοντας, θεωρώ το παιχνίδι ως το καλύτερο που έχω δει στο είδος του. Δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε να λύσετε το μεγάλο μυστήριο που κρύβει η Σφίγγα, το οποίο αφορά σε σχεδόν όλους τους λεγόμενους "μυστηριώδεις" πολιτισμούς, για να συμφωνήσετε μαζί μου ότι το Riddle of the Sphinx είναι ένα "διαμάντι". Αξίζουν συγχαρητήρια στους δημιουργούς του.



Το βασικό σχεδιάγραμμα της Μεγάλης Πυραμίδας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βγες από το ελικόπτερο και προχώρησε προς το βάθος, όπου βλέπεις τις σκηνές. Μπες σε αυτήν που είναι ανοικτή και πήγαινε στο τραπέζι. Πάρε την κασέτα και άκουσέ την προσεκτικά (κάνεις πρώτα κλικ στο Eject button, μετά παίρνεις την κασέτα και την τοποθετείς στο κασετόφωνο, ανοίγεις το Volume στο μάξιμουμ και, τέλος, πατάς το Play button). Διάβασε το γράμμα του Gil. Στα δεξιά του γραφείου βρίσκεται ένα κιβώτιο με διάφορα αντικείμενα. Κάνε κλικ σε αυτό και εν συνεχεία κλικ σε αυτό που γράφει "milleniLock". Στο κοντινό πλάνο, περίστρεψέ το και διάβασε πολύ προσεκτικά τις οδηγίες χρήσης που έχει από πίσω. Λέει τι ακριβώς πρέπει να κάνεις για να χρησιμοποιήσεις την κλειδαριά που υπάρχει στο σεντούκι.

Φύγε και πήγαινε στο κρεβάτι. Ανοιξέ το και δες το πορτοφόλι του. Μετακίνησε όλες τις κάρτες του. Κατάγραψε τους τρεις αριθμούς που θα βρεις σε ένα σημείωμα (R 6: 10, L 15: 24, R 8: 25), καθώς και τους αριθμούς από την Campus ID του Gil (1 007-72-33-1334).

Τώρα έρχονται τα δύσκολα. Διάβασε τα βιβλία στο τραπεζάκι με το κερί. Στη Βίβλο (Book of Numbers) πήγαινε στα αντίστοιχα εδάφια που δίνουν οι τρεις αριθμοί που βρήκες στο σημείωμα (6:10, 8:25, 15:24). Κατάγραψε σε ένα χαρτί τι αναφέρει το καθένα από τα εδάφια αυτά. Παρατήρησε ότι κάτω από το μαξιλάρι του κρεβατιού υπάρχει ένα κομμάτι χαρτί που φαίνεται να είναι "λευκό".

Κάνε κλικ στο μαξιλάρι στο κρεβάτι για να κοιμηθείς. Μόλις γίνουν όλα μαύρα, κάνε κλικ για να ξυπνήσεις. Είναι νύχτα. Πάρε ένα σπίρτο και άναψέ το. Αναψε το κερί και τώρα πάρε το χαρτί και βάλε το μπροστά από το αναμμένο κερί. Διάβασε προσεκτικά το μήνυμα που αποκαλύπτεται. Ξανακάνε κλικ στο μαξιλάρι στο κρεβάτι για να κοιμηθείς. Μόλις γίνουν όλα μαύρα, κάνε κλικ για να ξυπνήσεις. Τώρα έχει ξημερώσει. Αναψε ένα σπίρτο, φύγε και πήγαινε στην γκαζιέρα που υπάρχει ακριβώς από πίσω σου, κάνε κλικ στο διακόπτη για ν' ανοίξεις το γκάζι, κλικ το αναμμένο σπίρτο κάτω από το μπρίκι και τώρα παρακολούθησε το περιεχόμενο του μπρικιού μέχρι αυτό να λιώσει και να φανεί ένα κλειδί. Πάρε το, κλείσε το γκάζι και με το κλειδί ξεκλείδωσε όλα τα συρτάρια (τέσσερα συνολικά) που υπάρχουν στο γραφείο. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	94

98



Ενα από τα καλύτερα και πιο δύσκολα adventures που έχω δει ως τώρα. Βασίζεται σε όλες τις τελευταίες θεωρίες σχετικά με την πυραμίδα του Χέοπα και τη Σφίγγα, ενώ ο χρήστης θα βιώσει με τον καλύτερο τρόπο ένα εντυπωσιακό virtual ταξίδι σε αυτά. Ενα παιχνίδι που απαιτεί και το τελευταίο χιλιοστό της πνευματικής ενέργειάς σας, αν θέλετε, τελικά, να είστε εσείς που θα βρείτε το μεγάλο μυστικό των δύο αυτών μνημείων.

BATTLESHIP 2

Οι χαρακτήρες που κατά καιρούς έχουμε κληθεί να ενσαρκώσουμε ασχολούμενοι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παραμένουν ανεξάντλητοι. Τι κι αν γίναμε άσσοι των αιθέρων, "σκυλιά" του πολέμου, αστυνομικά λαγωνικά, βιονικοί υπερήρωες και ό,τι άλλο η δημιουργική φαντασία των σχεδιαστών μάς επέβαλε. Αυτή τη φορά το υγρό στοιχείο μάς καλεί και μας προσφέρει έναν σπάνιο ρόλο. Τι θα λέγατε, λοιπόν, να φορέσουμε τη λευκή και πλουμιστή στολή του ναυάρχου;

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
HASBRO INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 32MB RAM, 75MB Hard Disk, 3D card.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν ξέρω ποια είναι η δική σας γνώμη για το κλασικό παιχνίδι "Ναυμαχία", αλλά για εμένα υπήρξε ένα από τα πλέον αγαπημένα. Ακόμα θυμάμαι, αρκετά χρόνια πριν, τα πρόχειρα σκαριφήματα που σχεδιάζαμε πάνω σε κόλλες χαρτιού, προκειμένου να παίξουμε το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι. Οπως θυμάμαι και τις πάμπολλες ώρες ευχαρίστησης που βίωσα όταν το απόκτησα στην επιτραπέζια έκδοσή του. Πώς θα μπορούσε, λοιπόν, να με αφήσει ασυγκίνητο η νέα, ηλεκτρονική υπόστασή του, που χάρη στη Hasbro Interactive έγινε πραγματικότητα, και μάλιστα για δεύτερη φορά;



CLASSIC BATTLESHIP

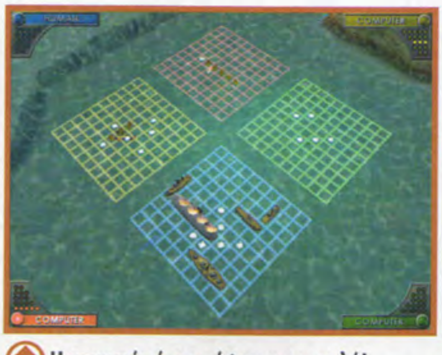
Οπως μαρτυρά και η ονομασία που φέρει η συγκεκριμένη επιλογή, πρόκειται για την αναβίωση του κλασικού παιχνιδιού "Ναυμαχία" στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Η ηλεκτρονική αυτή έκδοση είναι προσανατολισμένη απόλυτα στους κανόνες και στο ύφος του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Η ιδέα είναι απλή: Κάθε παίκτης αναλαμβάνει τη διοίκηση ενός στόλου, που τον αποτελούν πέντε πλοία και πιο συγκεκριμένα τα PT Boat (τορπιλάκατος), Submarine (υποβρύχιο), Destroyer (αντιτορπιλικό), Battleship (πολεμικό πλοίο) και, τέλος, το Carrier (αεροπλανοφόρο). Τα πλοία αυτά τα τοποθετεί κρυφά από τους αντιπάλους του, σε μια τετραγωνισμένη επιφάνεια που μοιάζει με πλέγμα και μπορεί να είναι διαστάσεων 10x10, 8x8 ή για πολύ σύντομα παιχνίδια 6x6. Κάθε παίκτης μπορεί να παρατάξει τον στόλο του πάνω στη δική του επιφάνεια, τοποθετώντας τα πλοία του στα τετράγωνα που αυτή περιέχει, οριζόντια ή κάθετα. Ανάλογα με το μέγεθός του, κάθε πλοίο καταλαμβάνει διαφορετικό αριθμό τετραγώνων. Ετσι, λοιπόν, το PT Boat καταλαμβάνει 2 τετράγωνα, το Submarine και το Destroyer από 3, το Battleship 4, και το Carrier 5 τετράγωνα.

Αφού παραταχθούν οι αντίπαλοι στόλοι, το παιχνίδι αρχίζει. Κάθε παίκτης εναλλάξ τσεκάρει κάποια αντίπαλα τετράγωνα, στα οποία υποψιάζεται (ή για την ακρίβεια μαντεύει) πως κρύβονται τα εχθρικά πλοία. Στα συγκεκριμένα, λοιπόν, τετράγωνα κατευθύνουν τα



Η έξυπνη τοποθέτηση του στόλου αποτελεί το κλειδί της επιτυχίας.



Η ναυμαχία έχει ανάψει για τα καλά!

πυρά τους όσα πλοία ανήκουν στον δικό του στόλο. Αν κάποιο από αυτά τα τετράγωνα περιέχει μέρος ενός πλοίου, τότε μια φλόγα δηλώνει πως αυτό χτυπήθηκε, ενώ αντίθετα αν δεν υπάρχει πλοίο, το βλήμα πέφτει στη θάλασσα δημιουργώντας έναν πίδακα νερού. Γίνεται αντιληπτό ότι για να βυθιστεί ένα πλοίο θα πρέπει να δεχθεί τόσα χτυπήματα όσα είναι και τα τετράγωνα που καταλαμβάνει.

Οι βολές από τους παίκτες εκτελούνται με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

- **Classic:** Ο κλασικός τρόπος σύμφωνα με



Πιάνοντας λιμάνι.



Κι όλα αυτά για ένα πεντοχίλιαρο!

τον οποίο κάθε παίκτης εκτελεί μια βολή ανά γύρο.

- **Salvo:** Οι βολές που εκτελεί κάθε παίκτης ανά γύρο είναι όσες και τα πλοία που του απομένουν αβύθιστα.
- **Volley:** Κάθε παίκτης που ευστοχεί συνεχίζει να εκτελεί βολές ώσπου να αστοχήσει.

Εως και τέσσερις παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν ταυτόχρονα στην οθόνη του υπολογιστή μας. Αυτοί μπορούν να είναι είτε ψηφιακοί αντίπαλοι είτε κάποιοι φίλοι μας. Στην περίπτωση που επιλέξουμε να ανταγωνιστούμε την τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή, έχουμε τη δυνατότητα να ρυθμίσουμε το επίπεδο δυσκολίας μεταξύ τριών διαθέσιμων (Ensign, Captain, Admiral). Επίσης, δεν θα πρέπει απαραίτητα οι αγωνιστικές επιφάνειες των αντιπάλων να έχουν τις ίδιες διαστάσεις. Καθένας μπορεί να επιλέξει το μέγεθος της επιφάνειας που επιθυμεί από τα τρία διαθέσιμα. Η συγκεκριμένη δυνατότητα συμβάλλει στη δημιουργία εναλλακτικών τρόπων παιχνιδιού. Ειδικότερα για τα multiplayer παιχνίδια, στα οποία μπορεί να συμμετάσχει κάποιος μέσα από μια γκάμα δικτυακών συνδέσεων, υπάρχει και η δυνατότητα για καθορισμό της χρονικής διάρκειάς τους.

Τα γραφικά που αναλαμβάνουν να οπτικοποιήσουν το παιχνίδι είναι πολύ όμορφα. Μάλιστα, οι κάτοχοι καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών θα έχουν την ευκαιρία να απολαύσουν μια καταπληκτική απεικόνιση της θαλάσσιας επιφάνειας. Διαυγή νερά και ανεπαίσθητοι κυματισμοί δημιουργούν ένα εκπληκτικό οπτικό αποτέλεσμα. Τα πλοία που απαρτίζουν τους στόλους των αντιπάλων είναι τρισδιάστατα και ευδιάκριτα, αλλά δεν παρουσιάζουν κάτι το ιδιαίτερο σχεδιαστικά. Ισως υπεύθυνο γι' αυτό να είναι το μικρό μέγεθός τους. Ομως τα εφέ που αναπαριστούν τις εκρήξεις, τις βυθίσεις των πλοίων, αλλά και τις καμπύλες τροχιές των βλημάτων κρίνονται απολύτως ικανοποιητικά.



Η συλλογή των σωσίβιων λέμβων μάς ανταμείβει με διάφορα "καλούδια".

Το ίδιο συμβαίνει και με τα ηχητικά εφέ. Οι κανονιοβολισμοί κόβουν την ανάσα, οι άστοχες βολές ηχούν βαρύγδουπα, καθώς δημιουργούν παφλασμούς κυμάτων, ενώ όταν κάποιο πλοίο δεχθεί πλήγμα, ο θόρυβος που παράγεται ανατριχιάζει τις αισθήσεις. Κατά διαστήματα προστίθενται και οι κραυγές κάποιων γλάρων που φαίνεται ότι παρακολουθούν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον τις διεξαγόμενες ναυμαχίες.

ARCADE BATTLESHIP

Η κατασκευάστρια εταιρεία δεν θέλησε να σταθεί στην εμπειρία που προσφέρει η κλασική έκδοση του παιχνιδιού. Ετσι, δημιούργησε μια σειρά αποστολών που υπηρετούν ένα υποτυπώδες σενάριο και μετέφερε τη δράση σε πιο ανοιχτά πελάγη. Με τον τρόπο αυτό επιχειρεί να τονώσει το ενδιαφέρον των παικτών.

Η ιστορία έχει ως εξής: Ο βασιλιάς της γείτονος και φιλικά προσκείμενης χώρας αρρωσταίνει, με αποτέλεσμα να αδυνατεί να κυβερνήσει. Ετσι, αναγκαστικά το ρόλο του αναλαμβάνει ο γιος του, πρίγκιπας Dadley, ο οποίος όμως εξαφανίζεται μυστηριωδώς κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού.



Η έξοδος για την επόμενη πίστα έχει τη μορφή "ρουφήχτρας".

Κάπου εδώ κάνει την εμφάνισή του ο σκοτεινός λόρδος Drash, στα χέρια του οποίου περιέρχεται η εξουσία. Ο εν λόγω κύριος εξαπολύει μια ξαφνική όσο και ανελέητη επίθεση εναντίον του στόλου μας. Κατορθώνει να βυ-





Ο τρόμος έρχεται από ψηλά!

δίσει όλα τα πλοία μας, πλην της κανονιοφόρου που ελέγχουμε. Με το πλοίο αυτό θα πρέπει να εξουδετερώσουμε τις δυνάμεις του εχθρού, να βρούμε και να επαναφέρουμε τον πρίγκιπα Dadley στην εξουσία και μαζί με αυτόν την πολυπόθητη ειρήνη. Ωστόσο αυτή η προσπάθεια δεν θα είναι διόλου εύκολη, αφού εκτός των ναυτικών δυνάμεων θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε και την αεροπορία του εχθρού. Και σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε και τις αντιξοότητες που χαρακτηρίζουν το υγρό στοιχείο...

Για να ξεκινήσουμε το παιχνίδι θα πρέπει να δημιουργήσουμε έναν αξιωματικό (Officer) στην οθόνη που θα εμφανιστεί γι' αυτό το σκοπό. Εκεί θα κρατηθούν όλα τα στοιχεία που θα αφορούν στην πρόοδο που θα σημειώνουμε κατά τη διάρκεια της επιχείρησης. Εξάλλου κάθε αποστολή που περατώνεται, μπαίνει σε μια σχετική λίστα που μας επιτρέπει να έχουμε άμεση πρόσβαση σε αυτή. Ετσι, τερματίζοντας το παιχνίδι, θα μπορούμε ανά πάσα στιγμή να παίξουμε όποια αποστολή θελήσουμε. Κάτι σαν τη γνωστή επιλογή Single Mission δηλαδή.

Ξεκινώντας την πρώτη αποστολή θα διαπιστώσουμε ότι διάφορες ενδείξεις κάνουν την εμφάνισή τους στην οθόνη μας. Ομως μη φοβάστε. Δεν αφορούν σε περίπλοκα στοιχεία που θα πρέπει να αναλύσουμε λεπτομερώς για να προχωρήσουμε, ούτε θα χρειαστεί να ανατρέξουμε σε ειδικές εγκυκλοπαίδειες. Εξάλλου μην ξεχνάτε πως δεν πρόκειται για κάποιον εξομοιωτή, αλλά για ένα απλό και διασκεδαστικό παιχνίδι. Οι ενδείξεις αυτές, λοιπόν, αφορούν σε κάποια στοιχεία όπως είναι η μπάρα ζωής, οι κερδισμένοι πόντοι κ.λπ. Ακόμα κι αυτός ο χάρτης που εμφανίζεται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης δεν είναι απολύτως απαραίτητος. Από τη στιγμή που δεν περιέχει ζωτικές πληροφορίες μπορεί και να αγνοηθεί, αφού έτσι κι αλλιώς οι πίστες του παιχνιδιού διαθέτουν πολύ απλουστευμένες διαδρομές.

Το πλοίο που ελέγχουμε κατευθύνεται πανεύκολα με τα βέλη κατεύθυνσης (cursor keys). Η δε απόκρισή του στις εντολές μας είναι υποδειγματική. Οπως φαίνεται και από τις εικόνες που συνοδεύουν την παρουσίαση, η οπτική είναι τρίτου προσώπου και δύναται να ρυθμιστεί μόνο ως προς την απόσταση, μέσω των επιλογών zoom in και zoom out. Ενας μικρός αριθμός πλήκτρων ελέγχει τις υπόλοιπες λειτουργίες, όπως είναι αυτή της επιλογής των όπλων και της ενεργοποίησής τους. Για να μη μακρηγορούμε άλλο θα πω ότι ο χειρισμός είναι άριστος και κυρίως εύκολος στην εκμάθησή του.

Ο σχεδιασμός που αφορά στις πίστες είναι ιδανικός για τέτοιο παιχνίδι. Μεγάλα κομμάτια ξηράς δημιουργούν κυρίως κανάλια που οριοθετούν την κίνηση του πλοίου μας. Επίσης, είναι χαρακτηριστικό ότι τα διάφορα τμήματα κάθε πίστας συγκοινωνούν με τεράστιες πύλες, οι οποίες ανοίγουν μόνο όταν κατορθώσουμε να πετύχουμε τους επιμέρους στόχους μας. Το να χαθεί κανείς περιπλανώμενος στα όριά τους φαντάζει μάλλον απίθανη περίπτωση. Ομως, ακόμα και αν συμβεί κάτι τέτοιο, η ύπαρξη του προαναφερόμενου

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

↑	**Κίνηση μπρος**
↓	**Κίνηση πίσω**
←	**Κίνηση αριστερά**
→	**Κίνηση δεξιά**
W	**Πρόσθια κανόνια**
A	**Αριστερά κανόνια**
S	**Οπίσθια κανόνια**
D	**Δεξιά κανόνια**
M	**Εναλλαγές χάρτη**
Q	**Επιλογή ειδικού όπλου**
E	**Χρησιμοποίηση ειδικού όπλου**
C	**Κλήση φάλαινας**
+	**Zoom in**
-	**Zoom out**
Esc	**Εξοδος**



Μετατρέποντας το πλοίο μας σε υποβρύχιο για τις ανάγκες της αποστολής.



Ο δικός μου Τιτανικός!



Δεν πρόκειται για χριστουγεννιάτικα στολίδια, αλλά για θανατηφόρες νάρκες.



Χορεύοντας με τα δελφίνια.

χάρτη θα δώσει την απαραίτητη λύση (είδατε που όλα κάπου χρησιμεύουν;). Οι αποστολές, αν και διαθέτουν αρκετά μεγάλη ποικιλία, μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Η διάσωση σωσίβιων λέμβων φαίνεται να μονοπωλεί το επιχειρησιακό αντικείμενό τους. Ομως οι στόχοι επεκτείνονται στην καταστροφή εχθρικών βάσεων, την απελευθέρωση φίλιων δυνάμεων, την ανίχνευση περιοχών κ.ά. Το κοινό χαρακτηριστικό όλων των αποστολών είναι οι σφοδρές συγκρούσεις με τις εχθρικές δυνάμεις. Η ποικιλία αυτών είναι πολύ μεγάλη και ανάλογη είναι και η δύναμη πυρός που συγκεντρώνουν. Οι ναυτικές δυνάμεις του εχθρού περιλαμβάνουν καταστροφικά υποβρύχια, τεράστια αεροπλανοφόρα, ευέλικτα μικρά πλοιάρια που εξαπολύουν τορπίλες, κανονιοφόρους κ.λπ. Επιπλέον στον αέρα διαθέτουν αρκετά είδη αεροσκαφών: από αερόπλοια τύπου Zeppelin έως διπλανά και βομβαρδιστικά αεροσκάφη. Υπάρχουν όμως και επίγειες δυνάμεις που δυσχεραίνουν ακόμα περισσότερο το ήδη δύσκολο έργο μας. Αυτές είναι κυρίως πυργίσκοι πυροβόλων διάφορων μεγεθών, που συναντώνται τόσο διάσπαρτα όσο και σε πυκνούς σχηματισμούς, στα παράλια των θαλάσσιων οδών.

Η κανονιοφόρος που ελέγχουμε έχει αρκετά μεγάλη δύναμη πυρός. Διαθέτει κανόνια και στις δύο πλευρές της αλλά και στο πρόσθιο και οπίσθιο μέρος της. Ομως θα ήταν αδύνατο να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες μόνο με αυτά, χωρίς να υπάρχουν κάποια έξτρα όπλα που θα αναλαμβάνουν την αναβάθμιση των οπλικών συστημάτων της. Αυτά παρέχονται με τη μορφή κάποιων power ups, διαθέτουν μεγάλη ποικιλία και συναντώνται σε διάφορα σημεία κάθε πίστας. Αναβαθμίζουν τον οπλισμό, την ταχύτητα και την ασπίδα προστασίας του πλοίου. Εκτός αυτού, μπορεί να μας παράσχουν τη δυνατότητα να μετατρέψουμε την κανονιοφόρο μας σε υποβρύχιο (!) ώστε να περατώσουμε κάποιες αποστολές που απαιτούν μια τέτοιου είδους μεταμόρφωση.

Η κίνηση των αντικειμένων είναι ομαλή, ακόμα και όταν παρατηρείται συνωστισμός δυνάμεων. Τα διάφορα αεροσκάφη, τα αντιμαχόμενα πλοία αλλά και τα επίγεια κανόνια όταν βρίσκονται σε "οργασμό" δράσης παρουσιάζουν ένα εκρηκτικό θέαμα. Τορπίλες, αντιαεροπορικές βολές, βόμβες βυθού, εκρήξεις, λάμψεις και πτώσεις αεροσκαφών καθιστούν φαντασμαγορικό το πεδίο της δράσης. Σε αυτό βοηθά σημαντικά και η σχεδίαση των αντικειμένων. Αν και η προσφερόμενη ανάλυση είναι μικρή (640x480), όλα απεικονίζονται ευδιάκριτα και με υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας. Το πολεμικό μας πλοίο εντυπωσιάζει καθώς αντανακλάται στην επιφάνεια της θάλασσας και δημιουργεί ένα υγρό αυλάκι όπως διασχίζει τα νερά. Αξίζει να σημειώσουμε και την εμφάνιση κάποιων θαλάσσιων πλασμάτων, όπως δελφίνια, καρχαρίες και φάλαινες, τα οποία συμπεριφέρονται με εκπληκτικά αληθοφανή τρόπο. Τα δελφίνια κινούνται σε κοπάδια, πραγματοποιώντας τα γνωστά τους άλματα, ενώ οι φάλαινες κινούνται ράθυμα και οκνά. Ωστόσο δεν παραλείπουν να εκτοξεύουν νερό από τους φυσητήρες τους, βοηθώντας μας με αυτό τον τρόπο να σβήσουμε κάποια πυρκαγιά που τυχόν εκδηλώθηκε στο πλοίο μας. Οσο για τους καρχαρίες; Αλίμονο σε όσους ναυαγούς δεν προλάβετε να περισυλλέξετε. Μια ανατριχιαστική μουσική υπόκρουση από την ταινία "Τα σαγόνια του καρχαρία" συνοδεύει την επίθεσή τους στις σωσίβιες λέμβους που, μέσα σε λίγα μόνο δευτερόλεπτα, βυθίζονται παραδομένες στα κοφτερά τους δόντια. Τα ηχητικά εφέ είναι κι εδώ απίστευτα: οι κλαγγές των όπλων, οι ριπές και οι βομβαρδισμοί των αεροσκαφών, οι εκρήξεις κ.λπ. Ολα ηχούν ρεαλιστικά και κάθε αντικείμενο ή ενέργεια διαθέτει αποκλειστικό άκουσμα. Ειλικρινά δεν ξέρω τι να σας πρωτοαναφέρω. Αυτός ο τομέας του παιχνιδιού εντυπωσιάζει. Πάντως, οι γλάροι συνεχίζουν να κράζουν περιοδικά πάνω από το κεφάλι μας, χωρίς να πτοούνται στο ελάχιστο. Τελικώς, αποδείχθηκαν ιδιαίτερη πολεμοχαρή τα... πτηνά.

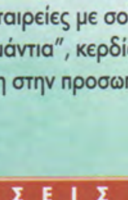
ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΑΣ

Ειλικρινά, το Battleship 2 κατάφερε να με ενθουσιάσει. Πρόκειται για ένα αξιόλογο και ταυτόχρονα διασκεδαστικό παιχνίδι. Οπως αποδεικνύεται, οι απλές ιδέες όταν υλοποιούνται κατάλληλα από εταιρείες με σοβαρή υπόσταση, γίνονται "διαμάντια", κερδίζοντας επάξια μια περίοπτη θέση στην προσωπική μας συλλογή...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

90



Η κλασική "Ναυμαχία" αναβιώνει ηλεκτρονικά με τον πλέον ιδανικό τρόπο!



CODENAME 47
HITMAN

Οι ταινίες "Nikita", "Leon", "Specialists" και "Desperado" έχουν ένα κοινό σημείο: οι πρωταγωνιστές τους είναι πληρωμένοι δολοφόνοι με παγωμένη ματιά και σταθερό χέρι. Πώς να αισθάνονται άραγε τη στιγμή που πατάνε τη σκανδάλη, έχοντας στο κέντρο της διόπτρας του όπλου τους το κεφάλι του επόμενου στόχου; Οσοι από εσάς θέλετε να νιώσετε έστω και για λίγο τα συναισθήματα του Leon καθώς φέρνει σε πέρας μία από τις αποστολές του, δεν έχετε παρά να συνεχίσετε να διαβάζετε τις γραμμές που ακολουθούν.

του Αντώνη Σκουλικάρη
Bilbo1973@yahoo.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για ακόμα μία φορά ένας από τους κορυφαίους publishers παγκοσμίως κάνει το θαύμα του. Η Eidos Interactive, σε συνεργασία με τους Σκανδιναβούς δημιουργούς των IO Studios, θα προσπαθήσουν να διεκδικήσουν αρκετά Megabytes στο χώρο των σκληρών δίσκων μας.

Μετά την επιτυχία του Thief (καθώς και την αντίστοιχη επιτυχία του sequel του, Thief II: The Metal Age) η κατασκευάστρια εταιρεία διαπίστωσε ότι οι κάτοχοι των PCs δεν αρκούνται πλέον σε παιχνίδια με linear δράση (σε αντίθεση με τους κατόχους κονσόλων) αλλά περιμένουν το κάτι παραπάνω από ένα μηχάνημα με δυνατότητες τόσο ανεπτυγμένες. Στο σκεπτικό αυτό στηρίχθηκε η δημιουργία του Hitman: Codename 47.



ΠΟΙΟΣ ΕΙΜΑΙ, ΠΟΥ ΠΑΩ;

Ξεκινάτε το παιχνίδι ξυπνώντας στο κρεβάτι μιας φυλακής, δεμένος και μη έχοντας καμία μνήμη από το παρελθόν σας. Παραδόξως τα δεσμά σας λύνονται και ακούτε μια φωνή μέσα στο μυαλό σας να σας κατευθύνει, δίνοντάς σας συμβουλές για τις επόμενες κινήσεις σας. Προχωρώντας στο επόμενο δωμάτιο βρίσκετε ένα μαύρο κοστούμι στα μέτρα σας, και πιο κάτω θα μάθετε τις βασικές κινήσεις σκαρφαλώνοντας κάποιες σκάλες και σιδεριές.

Η φωνή είναι πάντα μαζί σας με κατατοπιστικές οδηγίες για κάθε κίνηση. Εσείς παρ' όλα αυτά λειτουργείτε σαν μία καλοκουρδισμένη μηχανή και φαίνεται ότι το σώμα σας ανταποκρίνεται με ακρίβεια σε κινήσεις που φαντάζουν πολύπλοκες για κάποιον κοινό άνθρωπο. Δίπλα υπάρχει ένας ανελκυστήρας που θα σας οδηγήσει στο επόμενο δωμάτιο, όπου θα βρείτε ένα ομοίωμα ανθρώπου με στόχους σε κεφάλι και σώμα. Στο τραπέζι που βρίσκεται εκεί υπάρχουν μαχαίρια και ένα σύρμα! Χρησιμοποιήστε το μαχαίρι για να εξασκηθείτε στο ομοίωμα αλλά και το σύρμα για μια πιο ύπουλη και σιωπηλή επίθεση από την πίσω πλευρά του λαστιχένιου "εχθρού" σας. Η ταμπέλα στην επόμενη πόρτα αναγράφει "Pistol Shooting Range". Σε ένα κιβώτιο υπάρχουν επιμελώς "παρατημένα" μία Beretta 9mm, ένα Desert Eagle 50, ένα Hardballer, καθώς και αρκετά πυρομαχικά για αυτά. Πλέον μπορείτε να εξασκηθείτε στο στόχο που υπάρχει εκεί. Αφού πυροβολήσετε κάποιες φορές, θα παρατηρήσετε ένα ταμπλό στα αριστερά σας που θα αναγράφει το αποτέλεσμα της προσπάθειάς σας. Λογικά θα έπρεπε να αναρωτηθείτε για το είδος της "φυλακής" που βρίσκεστε, αλλά δεν υπάρχει χρόνος... Μόνο το επόμενο δωμάτιο!

> **ΕΤΑΙΡΕΙΑ**
> EIDOS INTERACTIVE
> **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
> Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 400MB HDD, CD-ROM 8x, 3D Video Card 12MB

Ανοίγοντας την πόρτα θα βρεθείτε σε μια ψεύτικη πόλη με χάρτινα κτίρια. Από τα παράθυρα, τις πόρτες και τα στενά του καλοφτιαγμένου σκηνικού ξεπετάγονται μεταλλικοί στόχοι τους οποίους θα πρέπει να πετύχετε με τη βοήθεια του MP5 (κλασικό όπλο των ομάδων SWAT) ή του Uzi που θα βρείτε στην είσοδο της "πόλης". Εάν μείνετε ικανοποιημένοι από την απόδοσή σας, τότε μπορείτε να προχωρήσετε στον επόμενο όροφο με τη χρήση του ανελκυστήρα.

Εδώ θα δοκιμάσετε και τα τελευταία όπλα



Το παιχνίδι με βοήθησε να βρω την πραγματική κλίση μου. Τι λέγαμε για εκείνη την αύξηση;



Παρακολουθώντας έναν "παραδοσιακό" χορό στην Ολλανδία.



πριν από την έξοδό σας προς στην ελευθερία και την "ελεύθερη αγορά" του εγκλήματος. Η κοντόκαννη (κλασικό όπλο μαφιόζων), το Kalasnikov (κλασικό όπλο... Αλβανών!) και το τουφέκι με τη διόπτρα σάς "περιμένουν" για την τελική εξάσκηση στο διαθέσιμο οπλισμό. Αμέσως μετά ανεβαίνετε στον επόμενο όροφο και κάνετε πράξη τα όσα μάθατε σε έναν ανυποψίαστο φύλακα του κτιρίου. Αφού τον "αναπαύσετε" (κατά προτίμηση με ήσυχο τρόπο...), του παίρνετε τα ρούχα και το... επάγγελμα! Οταν ανοίξετε την πόρτα του δωματίου που βρίσκεστε, ο φύλακας του χώρου όπου θα μπείτε θα σας ανοίξει νομίζοντας ότι είστε συνάδελφός του. Ο δρόμος προς τον έξω κόσμο είναι ανοικτός και φεύγετε έχοντας αφήσει πίσω σας ένα (ή δύο αν το αποφασίσετε) πτώμα! Η φωνή έχει σταματήσει να ακούγεται και το μόνο που νιώθετε είναι ένα κενό από τις πρόσφατες δολοφονίες. Ούτε τύψεις, ούτε ενοχές, αλλά ούτε και τον παραμικρό οίκτο για τα "αθώα" θύματά σας. Κάλλιστα θα μπορούσατε να εκτελείτε για το χρήμα. Και αυτή είναι μόνο η αρχή...

ΘΕΑ ΑΠΟ... ΔΙΟΠΤΡΑ!

Η ιστορία μάς μεταφέρει στο Χονγκ Κονγκ έναν χρόνο μετά. Ο ήρωάς μας είναι πλέον ένας εκτελεστής με αρκετά καλή φήμη αλλά και εισόδημα.

Την περιοχή που βρίσκεται τώρα λυμαίνονται δύο κινέζικες συμμορίες. Το πρόβλημα είναι ότι οι δύο αρχηγοί των συμμοριών έχουν πολύ καλές σχέσεις μεταξύ τους, έχοντας μοιράσει τις περιοχές δράσης τους ώστε να μην επεμβαίνει ο ένας στα "καθήκοντα" του άλλου, ενώ η αστυνόμευση της πόλης είναι ανύπαρκτη, καθώς ο αρχηγός της αστυνομίας του Χονγκ Κονγκ είναι καλοπληρωμένος συνεργάτης



τους. Σκοπός του ήρωα είναι να αποδυναμώσει τις δύο συμμορίες, δημιουργώντας έχθρα μεταξύ τους, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να "βγει από τη μέση" ο αρχηγός της αστυνομίας. Τα παραπάνω επιτυγχάνονται με μια σειρά χτυπημάτων στις δύο συμμορίες, καθένα από τα οποία πρέπει να φαίνεται ότι έχει επιτευχθεί από την αντίθετη συμμορία (ενώ όλοι ξέρουμε ποιος είναι ο πραγματικός ένοχος, χεχεχε!).

Ενα από τα πλεονεκτήματα του "επαγγέλματος" είναι σίγουρα τα πολλά ταξίδια ανά τον κόσμο με όλα τα έξοδα... πληρωμένα! Βέβαια, μη νομίσετε ότι θα είναι ταξίδια αναψυχής, καθώς ο κίνδυνος να μην επιστρέψετε είναι μεγάλος. Εάν το ταξίδι στην Κίνα σάς φάνηκε "λίγο", τότε ετοιμάστε τις αποσκευές σας για μια πιο... εξωτική χώρα. Στην Κολομβία θα πρέπει να βρείτε το στρατόπεδο ενός βαρόνου κοκαΐνης και να απαλλάξετε τη χώρα (και τον κόσμο) τόσο από αυτόν όσο και από το εν λειτουργία εργαστήριο παραγωγής ναρκωτικών που βρίσκεται στο καρτέλ του. Από το τροπικό κλίμα του Αμαζονίου μεταφερόμαστε σε ένα νεοκλασικό ξενοδοχείο της Ουγγαρίας όπου αποστολή σας είναι η εξόντωση ενός τρομοκράτη και η εξουδετέρωση μιας πυρηνικής βόμβας. Τα πράγματα θα δυσκολέψουν στο ταξίδι σας στην Ολλανδία, αφού θα έρθετε αντιμέτωποι με τον μεγαλύτερο λαθρέμπορο όπλων του κόσμου...

Οι προαναφερόμενες δεν είναι όλες οι αποστολές του παιχνιδιού... Η περιπλάνησή σας θα συνεχιστεί και θα ανακαλύψετε ότι οι επιμέρους στόχοι των αποστολών σας συνδέονται με έναν μοναδικό τρόπο. Η άκρη του νήματος θα σας φέρει μπροστά σε μια τρομακτική αλήθεια, το σενάριο της οποίας θα ζήλευαν και οι τελευταίες ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

ΦΟΝΙΚΟ... MOUSE!

Ο χειρισμός του ήρωα ξαφνιάζει καθώς ξεφεύγει από τα πρότυπα που μας έχουν συνηθίσει τα παιχνίδια του είδους. Ο χαρακτήρας κινείται με τα πλήκτρα του Numeric Keyboard: Με το πλήκτρο 8 τρέχετε προς τα εμπρός,

Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΟΠΤΡΑΣ



Ανοίγετε το βαλιτσάκι...



...συναρμολογείτε την καραμπίνα με τη διόπτρα...



...σημαδεύετε το κεφάλι του στόχου...



...και ο Θεός ας τον συγχωρήσει!

ΜΕΡΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΣΑΣ



Ο Κινέζος πρέσβης της συμμορίας των Blue Lotus.



Ο Ολλανδός λαθρέμπορος όπλων, γνωστός ως Boris.



Για το "θεό" των ιθαγενών του Αμαζονίου υπάρχει κατατοπιστικό βιντεάκι.



Ο Pablo Belisario Ochoa, Κολομβιανός βαρόνος κοκαΐνης.



Ο τρομοκράτης Frantz Fuchs δεν είναι τόσο τρομερός όσο φαίνεται.

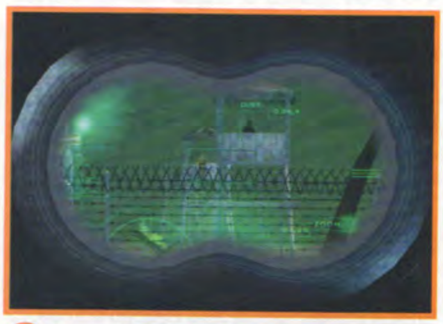


Οσο ο φρουρός είναι απασχολημένος, τοποθετείτε έναν πομπό στο αμάξι του.

με τα 5 και 2 περπατάτε εμπρός και πίσω αντίστοιχα, με τα 4 και 6 στρίβετε αριστερά και δεξιά, με τα 7 και 9 ελέγχετε κάποια αριστερή και δεξιά γωνία, ενώ με τα 1 και 3 κάνετε πλάγια βήματα αριστερά και δεξιά. Με το πλήκτρο + περνάτε σε stealth mode, που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στις περιπτώσεις που θέλετε να κινηθείτε αθόρυβα και να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλο με ύπουλο τρόπο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι το AI των αντιπάλων βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα και η χρήση του stealth mode είναι απαραίτητη για να περάσετε τις εκάστοτε αποστολές.

Η ανάκτηση των αντικειμένων (και των όπλων) που έχετε στην κατοχή σας γίνεται με την μετακίνηση του scroll button του ποντικιού. Μόλις κινήσετε το scroll button εμφανίζεται ένα pull down μενού με όλα τα διαθέσιμα αντικείμενα και οπλισμό. Κατόπιν επιλέγετε το ζητούμενο αντικείμενο με το αριστερό κουμπί του ποντικιού. Προσοχή χρειάζεται η χρήση της επιλογής Holster, καθώς μερικά όπλα (όπως τα τουφέκια ή τα πολυβόλα) δεν είναι δυνατόν να τα κρύψετε στο κοστούμι σας. Εάν κάποιος από τους εχθρούς σάς δει οπλισμένους, σημαίνει αμέσως το συναγερμό. Βέβαια, υπάρχουν τρόποι να μεταφέρετε τα εν λόγω όπλα με κάποια βαλίτσα για το όπλο με τη διόπτρα ή ένα κουτί για λουλούδια (!!!) για την κοντόκαννη καραμπίνα (στην πίστα της Ουγγαρίας). Προτείνουμε να κυκλοφορείτε με μεγάλο όπλο μόνο στις περιπτώσεις που είστε σίγουροι ότι όποιον εχθρό δείτε δεν θα τον αφήσετε ζωντανό για παραπάνω από μερικά δευτερόλεπτα...

Το δεξί κουμπί του mouse δίνει τις εντολές δράσης. Ετσι, κάνετε κλικ σε μία πόρτα για να μπορέσετε να την ανοίξετε, σε ένα αντικείμενο για να το πάρετε και σε ένα πτώμα για να αποκτήσετε τον οπλισμό του, τα ρούχα του, χρήσιμα αντικείμενα που πιθανόν να έχει ή για να το σύρετε σε σημείο που δεν θα μπορούν να το δουν οι (πρώην) συνάδελφοί του. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνει η αναφορά του κύριου σημείου διαφοροποίησης του τίτλου σε σχέση με τους αντίστοιχους που κατακλύζουν τις οθόνες μας κάθε χρόνο. Φαίνεται ότι τα παιχνίδια με "ξερή" δράση παύουν να χαίρουν της αποδοχής του καταναλωτικού κοινού. Ο παίκτης σήμερα ζητά, εκτός από άρτια τεχνικά χαρακτηριστικά, και στοιχεία όπως δυνατό σενάριο, σχεδιασμό τακτικής, καθώς και την ανάγκη για χρήση γερής δόσης φαιάς ουσίας. Το Hitman καλύπτει τις προαναφερθείσες ανάγκες, καθώς απαιτεί καλό σχεδιασμό και συγχρονισμό τόσο αντανακλαστικών όσο και συντονισμένης σκέψης για την ολοκλήρωση κάθε αποστολής. Εάν, για παράδειγμα, πάρετε ένα πολυβόλο και αρχίσετε να σκοτώνετε κόσμο, είστε από χέρι χαμένοι. Εάν καταφέρετε να επιβιώσετε (πράγμα σχεδόν απίθανο), τότε θα έχετε αποτύχει καθώς η "ομάδα καθαρισμού" που επεμβαίνει αμέσως μετά τη δράση σας θα πρέπει να πληρώσει πολλές χιλιάδες δολάρια για την αποσιώπηση των όποιων μαρτύρων, καθώς και για την εξαφάνιση κάθε στοιχείου που θα μπορούσε να οδηγήσει σε εσάς (και κατ' επέκταση στην οργάνωση που σας πληρώνει). Για την επιτυχημένη ολοκλήρωση μίας αποστολής συνιστώνται η παρατήρηση του χώρου και των κινήσεων των εχθρών, προσεκτικά χτυπήματα



Θέα από τα... κιάλια!



σε επιλεγμένους στόχους με συγκεκριμένο σκοπό (π.χ. την κλοπή των ρούχων του θύματος και τη μεταμφίεσή σας με αυτά) και, τέλος, η αποφυγή δολοφονίας αθώων πολιτών που βρίσκονται στο χώρο. Επίσης, όπως θα είδατε από την περιγραφή των πλήκτρων, δεν υπάρχει κάποιο κουμπί για άλμα, γεγονός που επιβεβαιώνει τη βαρύτητα που έχει δοθεί στις κινήσεις τακτικής.

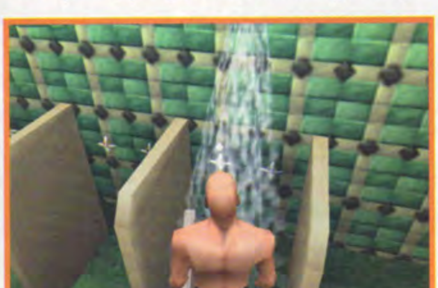
ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ ΚΑΙ GAMEPLAY

Τα γραφικά του τίτλου είναι φανταστικά. Βλέπετε τη δράση σε προοπτική τρίτου προσώπου, ακριβώς πίσω από το κεφάλι του ήρωα, και μπορείτε να στρέψετε την κάμερα 360° προς κάθε κατεύθυνση. Η λεπτομέρεια του χαρακτήρα που ελέγχετε, των εχθρών αλλά και του περιβάλλοντος χώρου είναι πολύ υψηλή (ανάλογα με την ανάλυση που έχει επιλεχθεί). Οι εκφράσεις στα πρόσωπα των υπόλοιπων χαρακτήρων είναι σχεδόν ζωντανές και πραγματικά νιώθετε το βλέμμα τους πάνω σας όταν σας κοιτάνε. Το περιβάλλον είναι διαδραστικό και μπορείτε να πάρετε σχεδόν τα πάντα, ενώ οι σφαίρες σας δημιουργούν το ανάλογο εφέ σε ό,τι χτυπήσουν (τα τζάμια σπάνε, οι τοίχοι αποκτούν... εξαερισμό, τα κεφάλια ανοίγουν!). Ο Hitman φαίνεται στην οθόνη με την εκάστοτε ενδυμασία (θα τον δείτε μεταμφιεσμένο από Κινέζο μέχρι υπάλληλο ξενοδοχείου), ενώ κάθε όπλο έχει μοναδικό animation. Πολύ καλές είναι και οι cut scenes, που δεν περιορίζονται στην αρχή και στο τέλος κάθε αποστολής, αλλά αρκετές από αυτές εμφανίζονται μόλις γίνει συγκεκριμένη πράξη κατά τη διάρκειά της, εμπλουτίζοντας έτσι το σενάριο και ανεβάζοντας το ενδιαφέρον του παίκτη.

Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια καλά επίπεδα και είναι ένα από τα σημαντικά "εργαλεία" του παίκτη, αφού τον οδηγεί στη μία ή την άλλη τακτική ανάλογα με το τι θα ειπωθεί από χαρακτήρες ή με τους θορύβους του περιβάλλοντος. Τα όπλα, από την άλλη, κάνουν τους ανάλογους θορύβους και για αυτό προτείνουμε να προτιμάτε εκείνα που έχουν σιγαστήρα για να μην τραβάτε την προσοχή των αντιπάλων. Ανάλογα με την περιοχή που είστε θα ακούσετε και τους αντίστοιχους θορύβους (π.χ. πουλιά στη ζούγκλα ή αυτοκίνητα στην πόλη), που ανεβάζουν περισσότερο το ρεαλισμό του τίτλου.

Το βασικότερο όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι ο εθισμός που δημιουργεί στον παίκτη. Μόλις ασχοληθείτε για λίγο μαζί του είναι αδύνατον να ξεκολλήσετε τα μάτια σας από την οθόνη και τα δάχτυλα από το πληκτρολόγιο. Τελειώνοντας κάποια αποστολή, θα θέλετε να την ξαναπαίξετε φτάνοντας στο στόχο σας με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο. Η χρήση της "χορδής πιάνου" στους λαιμούς των αντιπάλων θα σας κάνει να "σνομπάρετε" και το πιο δυνατό οπλοπολυβόλο (με εξαίρεση ίσως το όπλο με τη διόπτρα).

Το μόνο αρνητικό σημείο του τίτλου είναι η απουσία της δυνατότητας save. Κάθε αποστολή αποτελείται από επιμέρους κεφάλαια. Μόλις τελειώσετε ένα κεφάλαιο, μπορείτε να συνεχίσετε το παιχνίδι από εκεί. Αν πάλι δεν έχετε εντελώς αποτύχει στους επιμέρους στόχους του κεφαλαίου (π.χ. δεν σκοτώσατε το θεό-τίγρη των ιθαγενών του Αμαζονίου), τότε σας δίνεται η δυνατότητα να συνεχίσετε το παιχνίδι μέχρι δύο φορές, πριν να ξεκινήσετε το ίδιο κεφάλαιο από την αρχή, γεγονός που βελτιώνει κάπως την κατάσταση.



Δροσιστικό ντουζάκι σε ξενοδοχείο της Ουγγαρίας.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ "ΣΥΝΤΡΟΦΟΥΣ" ΣΑΣ



Blaser Jagdwaffen R93 Sniper



Beretta 92 Silenced



Franchi Pa3/215



Kevlar Body Armor

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Hitman: Codename 47 διεκδικεί επάξια μία θέση στη συλλογή σας. Το δυνατό σημείο του είναι ότι απευθύνεται σε μια ευρύτερη ομάδα παικτών και όχι μόνο στους καθαρά action gamers. Προσωπικά δεν ενθουσιάστηκα με την ανάθεση του review που μου έγινε από τον πολυαγαπημένο μας αρχισυντάκτη (θα "δωρίσεις" τώρα, κ. Κράτσα μου, την καθημερινή μου δόση μαστιγώματος στον κ. Φουρνιστάκη;), αλλά σύντομα (ύστερα από περίπου 10' παιχνιδιού) άλλαξα γνώμη. Θεωρώ ότι ο τίτλος ήταν μία από τις καλύτερες επιλογές της εορταστικής περιόδου. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	90

93



Ίσως θα έπρεπε να δημιουργηθεί καινούριο genre: 3rd Person Tactical Action!!! Αποκτήστε το οπωσδήποτε...

MICROSOFT CLASSIC BOARD GAMES

Αν είστε φίλοι των επιτραπέζιων παιχνιδιών, τότε μπορείτε ν' αρχίσετε τους πανηγυρισμούς. Η Microsoft συγκέντρωσε δώδεκα από τα πλέον κλασικά και αγαπημένα παιχνίδια του είδους και τα προσφέρει μέσα από μία εκπληκτική συλλογή. Εννοείται πως όλα είναι κατάλληλα διασκευασμένα, ώστε να "ζωντανέψουν" στην οθόνη του υπολογιστή...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο χειμώνας είναι μία εποχή που προσφέρεται για ζεστές, σπιτικές βραδιές στη διάρκεια των οποίων, με φιλική συντροφιά, μπορούμε να διασκεδάσουμε παίζοντας κάποιο αγαπημένο επιτραπέζιο παιχνίδι. Αν όμως μια τέτοια βραδιά ξεμείνουμε χωρίς παρέα στο σπίτι, τότε τι γίνεται; Αστεία ερώτηση. Διαθέτοντας υπολογιστή είναι δυνατόν να αισθανθούμε την ανιαρή παρουσία της μοναξιάς; Οι πάντα πρόθυμοι ψηφιακοί αντίπαλοι περιμένουν εναγωνίως το κάλεσμά μας για να μας κρατήσουν συντροφιά. Μάλιστα με έναν τίτλο όπως το Microsoft Classic Board Games, δεν έχουμε ν' ανησυχούμε για τίποτα παρά μόνο να μη μας βρει το χάραμα ακόμα ξύπνιους. Ας ρίξουμε, λοιπόν, μια γρήγορη, περιληπτική ματιά στα παιχνίδια που περιέχονται σε αυτή τη συλλογή της Microsoft.

CHESS (ΣΚΑΚΙ)

Πρόκειται για το πλέον γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι. Δεν γράφω το δημοφιλέστερο, αφού ξέρω ότι ο αυξημένος βαθμός δυσκολίας του, καθώς και η μεγάλη χρονική διάρκεια που διακρίνει τις παρτίδες του αποθαρρύνουν πολλούς από το να ασχοληθούν μαζί του. Δεν θα γράψω περισσότερα για το αγαπητό σκάκι, αφού είμαι σίγουρος ότι όλοι γνωρίζετε περί τινός πρόκειται. Λίγα μόνο λόγια που αφορούν στα χαρακτηριστικά της παρούσας έκδοσης.

Ξεχάστε τα τρισδιάστατα γραφικά και τα εφέ που άλλοι εκπρόσωποι του παιχνιδιού προσφέρουν. Εδώ θα βρεθείτε αντιμέτωποι με μια δισδιάστατη απεικόνιση της σκακιέρας και με ένα συγκεκριμένο σετ από πιόνια (μαύρα και λευκά). Κλασικά πράγματα δηλαδή, όπως άλλωστε μαρτυρά και ο τίτλος της συλλογής. Το ενδιαφέρον βρίσκεται σε αυτό καθ' εαυτό το παιχνίδι, το οποίο χαρακτηρίζεται από τρία επίπεδα δυσκολίας (Easy, Medium, Hard). Μάλλον αφορά σε αρχάριους παίκτες, αφού ακόμα κι εγώ κέρδισα παρτίδα γνωρίζοντας απλώς τις κινήσεις που μπορεί να εκτελέσει κάθε πιόνι. Αφήστε που συνολικά θα έχω παίξει σκάκι λιγότερες φορές απ' όσα δάχτυλα διαθέτω και στα δυο μου χέρια.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 266, 64MB RAM, Windows 9x/2000, Direct3D ή 3dfx Glide 2x συμβατή κάρτα γραφικών 100% DirectX 7.x ή μεγαλύτερο, συμβατή κάρτα ήχου, 300MB ελεύθερα στο δίσκο

BACKGAMMON (ΤΑΒΛΙ)

Το κατεξοχήν σπορ της Πυροσβεστικής και γενικότερα των Ελλήνων δεν θα μπορούσε παρά να ανάψει φωτιές με την παρουσία του. Από τα πλέον δημοφιλή παιχνίδια, αφού είναι εύκολο, γρήγορο και διασκεδαστικό. Ομως, φίλοι μου, όπως συμβαίνει με όλες τις προγενέστερες εκδόσεις του, έτσι κι εδώ μόνο το παιχνίδι "Πόρτες" περιλαμβάνεται, προς μεγάλη απογοήτευση των παικτών. Πάντως, κάτι είναι κι αυτό, αφού ο υπολογιστής, εκτελώντας χρέη αντιπάλου, τα καταφέρνει αρκετά καλά. Βέβαια, χρειάζονται κάποιοι συμβιβα-





Η βασική οθόνη επιλογής.



CHESS

σμοί από μέρους μας, αφού είναι αδύνατη η προσομοίωση της αίσθησης που δημιουργούν τα ζάρια στο χέρι του παίκτη όπως και η "τσαντίλα" του αντιπάλου μετά τις απανωτές εξάρες μας. Αλλά μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας...

CHECKERS (NTAMA)

Γνωστό και μη εξαιρετέο παιχνίδι. Παίζεται σε μια επιφάνεια που την αποτελούν 64 τετράγωνα, σκούρα και ανοιχτόχρωμα, διατεταγμένα σε 8 γραμμές και 8 στήλες. Στην ουσία, μόνο τα μισά χρησιμοποιούνται, αφού τα πιόνια κινούνται μόνο πάνω στα σκούρα τετράγωνα. Κάθε παίκτης έχει στην κατοχή του 12 πιόνια, τα οποία ονομάζονται checkers ή checker men. Τα μαύρα παίζουν πρώτα.

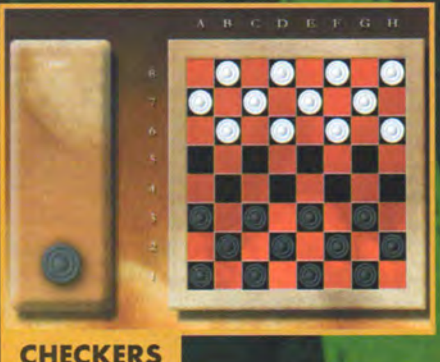
Κάθε παίκτης μετακινεί ένα πιόνι τη φορά διαγώνια και κατά ένα τετράγωνο. Ο στόχος είναι να αιχμαλωτιστούν τα πιόνια του αντιπάλου. Για να συμβεί αυτό, θα πρέπει ένα δικό μας πιόνι να "πηδήξει" πάνω από ένα αντίπαλο που βρίσκεται στο αμέσως επόμενο τετράγωνο, καταλήγοντας στο μεθεπόμενο, που θα πρέπει να είναι κενό. Σε αυτή την περίπτωση το αντίπαλο πιόνι απομακρύνεται από την επιφάνεια του παιχνιδιού και έτσι, όποιος κατορθώσει να απομακρύνει πρώτος τα πιόνια του αντιπάλου, στέφεται νικητής.

TAIPEI

Ενα παιχνίδι που στην ηλεκτρονική μορφή του παίχθηκε κατά κόρον στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πρόκειται για τα γνωστά τουβλάκια, τα οποία διαθέτουν ένα σχέδιο στην επιφάνειά τους. Βρίσκονται διάσπαρτα στην επιφάνεια του παιχνιδιού, το ένα πάνω στο άλλο, με τέτοιον τρόπο ώστε σε κάτοψη να δημιουργούν έναν σχηματισμό που μπορούμε να επιλέξουμε από μια γκάμα διαθέσιμων. Στόχος μας το συνταίριασμα των κομματιών που διαθέτουν τις ίδιες εικόνες στην επιφάνειά τους. Κάθε φορά που θα συμβαίνει αυτό, τα συγκεκριμένα τουβλάκια θα απομακρύνονται. Οταν απομακρυνθεί το τελευταίο και πριν εκπνεύσει ο χρόνος που έχουμε στη διάθεσή μας, το παιχνίδι ολοκληρώνεται.

4-IN-A-LINE

Πρόκειται για ένα ταχύτατο και πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι. Παίζεται σε μια κάθετη επιφάνεια, που περιέχει επτά στήλες, καθεμία εκ των οποίων διαθέτει έξι, κενές αρχικά, θέσεις για τα πούλια του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης, εναλλάξ, ρίχνει από την κορυφή κάθε στήλης ένα πούλι (με το χρώμα που έχει επιλέξει), το οποίο καταλήγει στην κατώτατη κενή, διαθέσιμη θέση. Οποιος καταφέρει να τοποθετήσει πρώτος τέσσερα δικά του πούλια στη σειρά, κάθετα, οριζόντια ή και διαγώνια, είναι και ο νικητής. Σας θυμίζει μήπως το γνωστό επιτραπέζιο "Σκορ 4";



CHECKERS

CHINESE CHECKERS

Παίζεται σε μια επιφάνεια που έχει σχήμα εξάγωνου αστεριού. Περιλαμβάνει 61 εσοχές (τρύπες), πάνω στις οποίες κινούνται τα πιόνια (μπίλιες) του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης επιλέγει μία εκ των γωνιών του αστεριού και τοποθετεί τις ομόχρωμες μπίλιες που διαθέτει (15 τον αριθμό) στις αντίστοιχες κενές θέσεις. Ο στόχος είναι η κατάληψη όλων των θέσεων που υπάρχουν στη γωνία που έχει επιλέξει ο αντίπαλος παίκτης. Ο πρώτος που θα το καταφέρει είναι και ο νικητής. Κάθε μπίλια κινείται από τρύπα σε τρύπα προς κάθε δυνατή κατεύθυνση. Μπορεί μάλιστα, εάν παρεμβάλλεται άλλη μπίλια μπροστά της, να "πηδήξει" πάνω από αυτή, αρκεί να υπάρχει ελεύθερη θέση αμέσως μετά. Δεν υπάρχουν περιορισμοί στα άλματα που μπορεί να πραγματοποιήσει κάθε μπίλια. Αν και το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί από έξι παίκτες ταυτόχρονα, στην παρούσα ηλεκτρονική έκδοση ισχύει περιορισμός που αφορά στη συμμετοχή μόνο δύο.

REVERSI

Ενα πανέξυπνο στ' αλήθεια παιχνίδι. Η επιφάνειά του αποτελείται από 8 γραμμές και 8 στήλες, που με τη σειρά τους σχηματίζουν 64 τετράγωνα. Ενας παίκτης με λευκά πιόνια (δίσκους) κι ένας παίκτης με μαύρα τίθενται αντιμέτωποι, με τα μαύρα να παίζουν πρώτα. Το παιχνίδι ξεκινά με τέσσερις δίσκους (δύο λευκούς και δύο μαύρους) να βρίσκονται τοποθετημένοι στο κέντρο της αγωνιστικής επιφάνειας. Εναλλάξ, κάθε παίκτης τοποθετεί από έναν δίσκο σε τετράγωνο που συνορεύει με δίσκο του αντιπάλου. Τότε ο δίσκος ή οι δίσκοι του αντιπάλου που περικλείονται από τους δικούς μας δίσκους, αντιστρέφονται, παίρνοντας το δικό μας χρώμα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν συμβεί κάτι από τα κάτωθι:

1) Αν όλοι οι δίσκοι κάποιου παίκτη αντιστραφούν από τον αντίπαλό του.

2) Αν όλα τα τετράγωνα της αγωνιστικής επιφάνειας καλυφθούν από δίσκους.

3) Αν και οι δύο παίκτες πετύχουν το στόχο στον ίδιο γύρο.

Νικητής ανακηρύσσεται όποιος από τους παίκτες κατορθώσει να έχει περισσότερους δίσκους με το δικό του χρώμα τοποθετημένους στην επιφάνεια του παιχνιδιού.



CHINESE CHECKERS

SHOGI

Μία παραλλαγή, θα λέγαμε, του γνωστού Chess. Σε μια επιφάνεια που την αποτελούν 9 γραμμές και 9 στήλες, σχηματίζοντας 81 ομόχρωμα τετράγωνα, κάθε παίκτης τοποθετεί τα επίσης ομόχρωμα, πεντάγωνα πιόνια στις τρεις πρώτες σειρές της πλευράς που θα επιλέξει. Τα πιόνια ξεχωρίζουν μεταξύ τους από ένα σχέδιο, που φέρουν χαραγμένο στην επιφάνειά τους και δηλώνει το χαρακτήρα που αντιπροσωπεύουν. Κάθε πιόνι εκτελεί συγκεκριμένες κινήσεις οι οποίες δύναται να αναβαθμιστούν εάν καταφέρει να φτάσει στην αντίπαλη ζώνη προαγωγής (Promotion Zone). Τη ζώνη αυτή αποτελούν οι τρεις σειρές της αγωνιστικής επιφάνειας πάνω στις οποίες τοποθετούν αρχικά οι παίκτες τα πιόνια τους.

Η βασική διαφορά του Shogi από το κλασικό Chess παρατηρείται κατά τις αιχμαλωτίσεις των πιονιών, όπου αυτά ναι μεν απομακρύνονται από την επιφάνεια του παιχνιδιού μπορούν όμως, ακολουθώντας κάποιους κανόνες, να χρησιμοποιηθούν πλέον από τον αντίπαλο εναντίον μας.

GO

Ισως να πρόκειται για το πλέον περίπλοκο παιχνίδι της συλλογής. Σε μια επιφάνεια που μπορεί να είναι διαστάσεων 9x9, 13x13 ή, τέλος, 19x19, κάθε παίκτης τοποθετεί από ένα πιόνι τη φορά με το χρώμα που έχει επιλέξει και σε γενικές γραμμές προσπαθεί να οριοθετήσει όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος της αγωνιστικής επιφάνειας. Υπάρχουν τέσσερις τρόποι με τους οποίους επιτυγχάνεται αυτό: Περικυκλώνοντας όσο το δυνατόν μεγαλύτερες επιμέρους επιφάνειες, μειώνοντας τα "εδάφη" του αντίπαλου παίκτη, προστατεύοντας τα πούλια ή, τέλος, αιχμαλωτίζοντας αυτά του αντιπάλου.

CHINESE CHESS

Ο δημοφιλής χαρακτήρας που διαθέτει το σκάκι αποδεικνύεται και από τις διάφορες παραλλαγές του. Ηδη παρουσιάσαμε μία (Shogi) και τώρα τη ζευγαρώνουμε με το κινέζικο σκάκι. Η επιφανειά του αποτελείται από 9 στήλες και 10 γραμμές. Χωρίζεται στη μέση από μια περιοχή που ονομάζεται χαρακτηριστικά "The River". Και στις δύο αντίπαλες πλευρές συναντάμε από μια τετράγωνη περιοχή που ονομάζεται "The Palace" και φέρει διαγώνιες γραμμές στην επιφάνειά της. Κάθε παίκτης διαθέτει 16 πιόνια, τα οποία ενσαρκώνουν κάποιους χαρακτήρες που διαφοροποιούνται απ' αυτούς που συναντάμε στο κλασικό σκάκι. Αυτό συμβαίνει, βέβαια, διότι το παιχνίδι εμπνέεται από την κινέζικη παράδοση, κάτι που αντανακλάται και στις διαθέσιμες κινήσεις των πιονιών. Πάντως, ο στόχος παραμένει ο ίδιος και αφορά στην αιχμαλωσία του αντίπαλου Βασιλιά.

DOMINOES

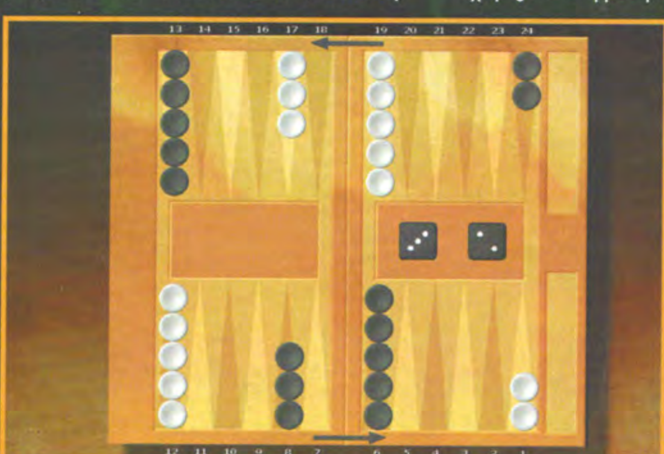
Ακόμα ένα πασίγνωστο παιχνίδι, έστω κι αν κάποιοι συνηθίζουν να το παίζουν με εναλλακτικούς τρόπους. Παίζεται από δύο παίκτες που χρησιμοποιούν 28 μικρά, επίπεδα κομμάτια που καλούνται dominoes, tiles, stones ή bones (διαλέξτε και πάρτε). Καθένα απ' αυτά χωρίζεται στη μέση από μια γραμμή. Στις δύο επιφάνειες που σχηματίζονται και μοιάζουν με τις πλευρές ενός ζαριού, υπάρχουν αριθμητικοί συνδυασμοί. Κάθε παίκτης τοποθετεί τα κομμάτια του, ταιριάζοντας τους συνδυασμούς αυτούς. Οποιος παίκτης κατορθώσει να τοποθετήσει πρώτος τα κομμάτια του στην επιφάνεια του παιχνιδιού, είναι και ο νικητής, αφού πετυχαίνει το λεγόμενο "Domino". Ωστόσο, υπάρχει η πιθανότητα να μπλοκαριστούν οι παίκτες αδυνατώντας να τοποθετήσουν όλα τα κομμάτια στην επιφάνεια του παιχνιδιού, οπότε νικητής ανακηρύσσεται αυτός του οποίου τα εναπομείναντα κομμάτια δημιουργούν το μικρότερο άθροισμα.

GOMOKU

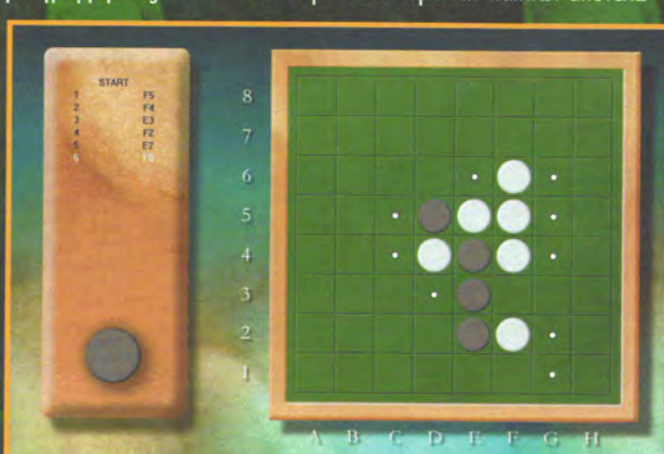
Τελευταίο στη σειρά της παρουσίασης και όχι βέβαια σε αξία είναι το Gomoku, το οποίο διεκδικεί το χαρακτήρα ενός "σοφιστικέ" παιχνιδιού. Σε μια επιφάνεια που την αποτελούν 15 γραμμές και 15 στήλες, σχηματίζεται ένας αριθμός από τετράγωνα, στις γωνίες των οποίων κάθε παίκτης τοποθετεί εναλλάξ τα πούλια του (stones). Ο κάτοχος των μαύρων παίζει πρώτος. Οποιος παίκτης κατορθώσει να τοποθετήσει πέντε πούλια του στη σειρά, διαγώνια κάθετα ή και οριζόντια, είναι και ο τελικός νικητής. Οπως θα διαπιστώσατε, οι ομοιότητες με το 4-In-A-Line είναι αρκετές, αλλά στην ουσία πρόκειται για δύο εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους παιχνίδια.

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Η πρόσβαση στα παιχνίδια της συλλογής πραγματοποιείται πανεύκολα. Σε μια αρχική οθόνη συναντάμε δώδεκα σκίτσα που απεικονίζουν τα αντίστοιχα παιχνίδια, με την ονομασία του καθενός γραμμένη στη βάση τους. Επιλέγουμε λοιπόν αυτό που μας ενδιαφέρει και βουτάμε στον ωκεανό της απόλαυσης. Οι τίτλοι της συλλογής αναμένεται να ικανοποιήσουν την πλειονότητα των παικτών αποτελώ-



BACKGAMMON



REVERSI



TAIPEI



SHOGI

ντας ένα μείγμα πνευματικής άσκησης και ταυτόχρονα μια ευχάριστη διέξοδο από το άγχος της καθημερινότητας.

Η ένστασή μου αφορά στην τεχνητή νοημοσύνη της συλλογής, που δεν φαίνεται ικανή να δελεάσει τους απαιτητικούς παίκτες. Αν και υπάρχει διαβάθμιση στη δυσκολία των παιχνιδιών (easy, medium, hard), πιστεύω ότι γενικά κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα. Το πρόβλημα διορθώνεται κάπως από τη δυνατότητα που προσφέρεται να τεθούμε αντίπαλοι με κάποιον άλλο ανθρώπινο παίκτη. Σε αυτή την περίπτωση γίνεται αντιληπτό ότι το ενδιαφέρον αυξάνεται κατακόρυφα και το επίπεδο του τίτλου απογειώνεται. Τέτοιες παρτίδες μπορούμε να πραγματοποιήσουμε παίζοντας και στο Διαδίκτυο.

Οι κανονισμοί των παιχνιδιών περιέχονται σε μια on-line βοήθεια που είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμη. Ακόμα μία σημαντική λεπτομέρεια έχει να κάνει με κάποια ιστορικά στοιχεία που περιέχονται και επιχειρούν μια αναδρομή στην προέλευση και την ιστορία των παιχνιδιών που περιλαμβάνει η συλλογή. Επίσης, κάποιες βοήθειες που αφορούν στη στρατηγική που χρειάζεται να ακολουθήσει κανείς προκειμένου να επιτύχει στο παιχνίδι της αρεσκείας του, κρίνονται εκ των ων ουκ άνευ. Μία εκ των διαθέσιμων επιλογών είναι και η "Actions". Σίγουρα θα ανατρέχετε συχνά σε αυτή, αφού παρέχει τη δυνατότητα αναίρεσης κάποιας ή κάποιων κινήσεων που πραγματοποιήθηκαν και οδήγησαν, τελικά, σε αδιέξοδο και επικείμενη απώλεια της παρτίδας.

Ομως, οι προσφερόμενες βοήθειες δεν εξαντλήθηκαν ακόμα. Ετσι, μπορούμε, αν τα βρούμε σκούρα, να ζητήσουμε τη συνδρομή του υπολογιστή ο οποίος, μέσω της επιλογής "Hint", μας προτείνει κάποια κατάλληλη κίνηση που εμείς δεν είχαμε τη δυνατότητα να σκεφθούμε. Επίσης, μπορούμε να ενεργοποιήσουμε και τη βοήθεια που αφορά στις επιτρεπόμενες κινήσεις που έχουμε τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε όταν έρθει η σειρά μας να παίξουμε. Σε αυτή την περίπτωση επισημαίνονται όλα τα διαθέσιμα τετράγωνα που μπορούν να φιλοξενήσουν τα πούλια μας. Είναι που είναι εύκολο το επίπεδο της συλλογής, έρχονται κι αυτές οι βοήθειες να απλουστεύσουν ακόμα περισσότερο τα πράγματα. Πιστεύω ότι η χρησιμότητά τους αφορά κυρίως στους παίκτες που δεν γνωρίζουν κάποιο από τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται και επιχειρούν τα πρώτα δειλά βήματά τους. Στην περίπτωση αυτή θα βοηθήσουν αρκετά.



4-IN-A-LINE

Δικαιολογώντας το χαρακτηρισμό "Classic", η σχεδίαση είναι λιτή και απέριττη. Τα γραφικά είναι ευδιάκριτα και καλοσχεδιασμένα, αλλά δεν περιλαμβάνουν ποικιλία από αγωνιστικές επιφάνειες ή πιόνια. Υπάρχουν τα απολύτως απαραίτητα, χωρίς αυτό να λογίζεται ως μειονέκτημα. Οι διαθέσιμες αναλύσεις στις οποίες μπορείτε να παίξετε είναι 640x480, 800x600 και 1.024x768. Ειδική μνεία θα πρέπει να γίνει στη μουσική επένδυση της συλλογής, η οποία περιλαμβάνει αρκετά κομμάτια που δένουν απόλυτα με το ύφος των παιχνιδιών. Παραπέμπουν σε κλασική μουσική και λειτουργούν "μυοχαλαρωτικά", αποτελώντας ένα από τα πλεονεκτήματα της συλλογής. Οσο για τα ηχητικά εφέ, δεν είναι πλούσια, κάνουν όμως τέλεια τη δουλειά τους, αφού αποτυπώνουν ηχητικά τις κινήσεις των πιονιών πάνω στις αγωνιστικές επιφάνειες. Τέλος, υπάρχει και η δυνατότητα για αποθήκευση κάθε παρτίδας, έτσι ώστε να τη συνεχίσουμε κάποια άλλη στιγμή αν δεν διαθέτουμε τον απαιτούμενο χρόνο για την ολοκλήρωσή της.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Πρόκειται για μία άκρως ενδιαφέρουσα συλλογή, ικανή να σπαταλήσει αρκετές από τις ελεύθερες κι όχι μόνο ώρες μας. Αν όχι όλα, τα περισσότερα από τα παιχνίδια που περιέχει, θα μονοπωλήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Αν, μάλιστα, η τεχνητή νοημοσύνη του Microsoft Classic Board Games άγγιζε πιο προκλητικά επίπεδα, τότε θα μιλούσαμε για "must". Ακόμα κι έτσι, όμως, ο εθισμός είναι απίστευτα μεγάλος και η διασκέδαση εγγυημένη, έστω κι αν δεν μπορούμε να κλέψουμε στα ζάρια!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	98
GAMEPLAY	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

85



Τα επιτραπέζια παιχνίδια επιστρέφουν δριμύτερα, φορώντας ηλεκτρονικά ενδυμασία και υποσχόμενα ατελείωτη διασκέδαση!



No One Lives Forever

Αδιαμφισβήτητα το πιο εντυπωσιακό κομμάτι των ταινιών με τον James Bond είναι όταν χρησιμοποιεί, πάντα την κατάλληλη στιγμή, αυτά τα gadgets που κάθε τεχνοκράτης gamer θα ήθελε να διαθέτει στη συλλογή του... Θαυμάζοντας όλα αυτά τα hi-tech εξαρτήματα, μη μου πείτε ότι δεν σας δημιουργείται, έστω και για λίγο, η επιθυμία να βρισκόσαστε εσείς στη θέση του και να βιώνατε τον κίνδυνο, το μυστήριο και την περιπέτεια; Ε, λοιπόν, να η ευκαιρία! Μόνο που θα χρειαστεί πρώτα μία... εγχείρηση αλλαγής φύλου! :) Είστε έτοιμοι να αναλάβετε το ρόλο της Cate Archer;

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MONOLITH/FOX INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300MHz (Pentium III 500MHz προτείνεται), 64MB RAM (128MB προτείνονται), 400MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών με 8MB μνήμης (με 32MB κατά προτίμηση), συμβατή με DirectX 7.0, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 7.0, Windows 95/98/2000/ME.



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Monolith είναι το παράδειγμα της εταιρείας που ξέρει να παίζει καλά τα χαρτιά της στο χώρο του gaming. Οι πρώτες παραγωγές της, μερικά χρόνια πριν, δεν διεκδικούσαν δάφνες ποιότητας και δεν έμειναν στην ιστορία. Σιγά σιγά, όμως, κατάφερε να δημιουργήσει τίτλους τον ένα καλύτερο από τον άλλο. Ετσι, μεγάλωνε η απήχησή της στην κοινότητα των gamers και μπόρεσε να επεκταθεί, να δημιουργήσει τη θυγατρική Lithtech (από την οποία λαμβάνει πλέον ΠΟΛΥ χρήμα...) και να θεωρείται αυτή τη στιγμή μία από τις κορυφαίες εταιρείες δημιουργίας παιχνιδιών στον κόσμο. Οπως και να το κάνουμε, όταν βλέπεις κάποια ονόματα πάνω στο κουτί του παιχνιδιού (π.χ. Monolith, Shiny, Volition...) ξέρεις ότι το παιχνίδι θα διαπνέεται από άλλον αέρα. Το NOLF είναι ένα τέτοιο παιχνίδι!

ΥΠΟΘΕΣΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εχω την εντύπωση ότι ήδη από την εισαγωγή θα έχετε καταλάβει περί τίνος πρόκειται. Στο No One Lives Forever (NOLF) αναλαμβάνετε το ρόλο μιας πρωτάρας κατασκόπου των βρετανικών μυστικών υπηρεσιών εξαιρετικά φιλόδοξης και ιδιαίτερα ετοιμόλογης, η οποία επιχειρεί να εξαρθρώσει ένα κύκλωμα παρανόμων που έχει θέσει ως στόχο την εξόντωση κάθε μέλους της οργάνωσής σας!



Mitzi: Το μοντέλο που ενέπνευσε τους ανθρώπους της Monolith για τη δημιουργία της Cate Archer. Εντάξει, μπορεί τα πλουσιοπάροχα προσόντα της Lara να μην τα διαθέτει, αλλά όπως και να το κάνουμε, έχει αυτό το "κάτι" επάνω της...! (σ.σ.: Ναι, απαράδεκτα ρούχα!)

Ενώ, λοιπόν, οι συνάδελφοί σας δολοφονούνται ο ένας μετά τον άλλο, ο δολοφόνος παραμένει άγνωστος και ασύλληπτος, αφήνοντας μονάχα ένα κόκκινο γαρύφαλλο δίπλα σε κάθε πτώμα. Εσείς από την άλλη έχετε να κάνετε με τη ζωή σας που κινδυνεύει, με τους ανωτέρους σας που σας αναθέτουν εκ των πραγμάτων δύσκολες αποστολές, με τις αναποδιές που διαδέχονται η μία την άλλη, με τις αναπόφευκτες αποτυχίες που συνοδεύονται από τα πικρόχολα σχόλια του αρχηγού και με



Ο Κράτσας με μια αναγνώστρια! Night club, ρομαντισμός, μουσική, σαμπάνια, ενυδρεία... Ποιος Κορκολής και πράσινα άλογα; Σαρκ-ορκολής Σατ!

τους 1.002 εχθρούς που έχουν διασπαρθεί σε όλα τα μήκη και τα πλάτη κάθε πίστας με μοναδικό σκοπό τους να κάνουν τη ζωή σας δύσκολη! Χμ, και μόνο που τα ανέφερα μου άνοιξε η όρεξη για περιπέτεια!

Σε κάθε πίστα καλείστε να κάνετε λίγο πολύ τα εξής: Δέχεστε πρώτα ένα πολύ μικρό γραπτό briefing για το τι πρόκειται να επακολουθήσει (μαζί με λίγα σχόλια για το αποτέλεσμα της προηγούμενης αποστολής. Μη χαίρεστε, δεν πρόκειται να ακούσετε και τίποτα καλό...) και μετά φορτώνει η πίστα. Βρίσκεστε σε ένα κινητό ή σταθερό αρχηγείο, όπου λαμβάνετε το κανονικό briefing, ενώ παράλληλα εξοικειώνεστε με τα νέα gadgets που θα παρουσιαστούν στο παιχνίδι στην επόμενη αποστολή. Επειτα αρχίζει το κυρίως μέρος της



Κατσαρόλες και λοιπά κουζινικά... Α, λυπάμαι, εγώ δεν ξέρω από αυτά. Εχω ακόμα μερικά χρόνια ακαταπίεστου ανδρισμού... μέχρι να παντρευτώ. [Πατρίκο, τ' ακούς;! :)]

αποστολής, που χωρίζεται σε 3 έως 5 μέρη με ενιαία μορφολογία αλλά διαφορετικά επιμέρους objectives.

Από εκεί και πέρα τα πράγματα αφήνονται εξ ολοκλήρου στα χέρια σας, προκειμένου να αποδείξετε εμπράκτως πόσο καλά κατέχετε την... κατασκοπευτική τέχνη! Μην ξεχνάτε ότι έχετε να κάνετε με μια γυναίκα, κατάσκοπο έστω, αντιμέτωπη με εκατοντάδες άντρες. Επιβάλλεται να δείξετε την ανάλογη λεπτότητα, συνδυασμένη φυσικά με το πνεύμα του ψυχρού εκτελεστή. Αλλωστε, αυτές ακριβώς οι λέξεις δεν χαρακτηρίζουν κάθε γυναίκα (κατάσκοπο και μη); (Η δεσποινίς Κατερίνα Αρετάκη παρακαλείται να παραβλέψει την παραπάνω πρόταση γιατί προβλέπω κι άλλα παρατράγουδα...!) "Ρατσιστή! Βλάσφημε! Μισογύνη!" (βλ. Αλληλογραφία, "PC Master" Ιανουαρίου).

ΔΥΟ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Κατά βάση το NOLF έχει σχεδιαστεί με έναν σκοπό: να σας κάνει να σκέφτεστε και να δράτε ως πραγματικοί κατάσκοποι. Η αυτονόητα προτεινόμενη, λοιπόν, προσέγγιση είναι να είστε απόλυτα αθόρυβοι, να εξαφανίζετε τα ίχνη σας, να χτυπάτε χωρίς να γίνεστε αντιληπτοί, να εκμεταλλεύεστε στο έπακρο το στοιχείο του αιφνιδιασμού και γενικότερα να φέρεστε όπως θα έκανε ένας θηλυκός James Bond, με τακτ και λεπτά αισθήματα. Αλλωστε κυρίως γι' αυτόν το λόγο αγοράσατε το παιχνίδι: για να ζήσετε μία εμπειρία παρόμοια με αυτήν των Thief 1&2, αλλά (επιτρέψτε μου το σχόλιο) φανερά καλύτερη και πολύ πιο βελτιωμένη, από μία εταιρεία που ξέρει τι θα πει action game.

Ωστόσο, αυτό δεν είναι πάντα τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Γι' αυτό εκτός από τη "φινετσάτη" αντιμετώπιση, μπορείτε να εφαρμόσετε και την... "πατροπαράδοτη"! Είμαι σίγουρος πως ξέρετε πολύ καλά τι εννοώ. Ουκ ολίγες φορές στα άλλα παιχνίδια που έχετε κατά καιρούς παίξει θα έχετε αρματωθεί με 5-6 οπλοπολυβόλα και ανάλογης ποσότητας πυρομαχικά και θα έχετε βγει... παγανιά! Ε, λοιπόν, κάτι τέτοιο μπορείτε να κάνετε κι εδώ. Αν, τελικά, δείτε ότι είναι "βαριά η καλογερ, εε... κατασκοπευτική", πάρτε το περίστροφο ανά χείρας, αφήστε να σας εντοπίσουν, ταμπουρωθείτε σε μια γωνία και εξοντώστε ό,τι τολμήσει να σας πλησιάσει. Ισως αυτή η μέθοδος

GUNS! GUNS! GUNS!



Shepard Arms P38 9mm Pistol



Airweight Revolver



Braun 9mm Parabellum



Hampton Carbine



Hampton MPL 9mm SMG



AK-47 Assault Rifle



Morris modem 14 Spear Gun



Sportsman EX Crossbow



Gordon 9mm SMG



M79 Grenade Launcher



Super Atomic Laser Weapon



Bacalov Corrector



Briefcase

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Θαυμάσια γραφικά
- Πολύ καλή τεχνητή νοημοσύνη
- Σχετικά μεγάλο σε διάρκεια
- Πρωτότυπο θέμα
- Αρκετό χιούμορ
- Ποικιλία σε όπλα/gadgets/ammo

Αρνητικά

- Συνηθισμένη υπόθεση
- Ελλειψη ποικιλίας στις φωνές
- Κανένα άλλο!

GADGETS!



BARRETTE: Λάμα με δηλητήριο και κλειδί για άνοιγμα λουκέτων!



COIN: Εχει εκρηκτικά για να ανατινάξει ολόκληρο οικοδομικό τετράγωνο. Αστειεύομαι. Ενα απλό νόμισμα είναι, τι περιμένατε;



BODY REMOVER: Με ένα πέρασμα, κάνει τα τζ... τους εχθρούς αόρατους!



SUNGLASSES: Φωτογραφική μηχανή με zoom, ανιχνευτής ναρκοπεδίων, αισθητήρας υπέρυθρων και cool σχεδίαση, όλα σε ένα.



LIGHTER: Ανάβει τσιγάρα, αλλά σπάει και κλειδαριές με έναν ενσωματωμένο οξυγονοκολλητή μινιατούρα!



PERFUMES: Νέα κολόνια, γνωστού οίκου μόδας, με άρωμα... βιτριόλι! Τι βολικό!



CAMERA DISABLER: Για όσους έχουν βαρεθεί πια την πολλή δημοσιότητα και επιθυμούν να ξεφύγουν από το φωτογραφικό φακό...



LIPSTICKS: Προτείνονται για κάθε γυναίκα. Κυριολεκτικά κάνουν μπαμ!



BELT BUCKLE: Το προσωπικό μεταφορικό σας μέσο για τις δύσκολες στιγμές...



ROBOTIC POODLE: Επειδή τα σκυλιά-φύλακες είναι όλα αρσενικά...



CODE BREAKER: Ο Kevin Mitnik σε συσκευασία τσέπης!



Αν έπαιζε κοπέλα, βάζω ότι στοίχημα ότι το πρώτο πράγμα που θα έκανε θα ήταν να ζουμάρει στο full και... ελαφρώς πιο κάτω. Μπορεί και να μην τον σκότωνε, αν τελικώς της άρεσε το θέαμα [έλεος, κορίτσια, όχι άλλο e-mail:)]

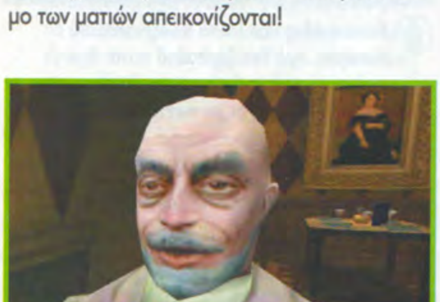
να μη διαθέτει τη γυναικεία... κατασκοπευτική πινελιά που θα έπρεπε, αλλά -εγώ τουλάχιστον- από το να κάτσω να σκάσω, σίγουρα την προτιμώ!:)

Φυσικά, το ποιον από τους δύο δρόμους θα ακολουθήσετε εξαρτάται καθαρά από τις δικές σας προτιμήσεις. Εγώ απλώς επισημαίνω ότι και οι δύο δρόμοι είναι ανοικτοί (τουλάχιστον στην πλειονότητα των περιστάσεων), έτσι ώστε να μην απογοητευτούν ακόμη κι αυτοί που φοβούνται να ξεφύγουν έστω και λίγο από τη γνήσια και καθιερωμένη συνταγή των Doom-clones. Οι υπόλοιποι δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε το ένστικτό σας. Πάντως, σε μερικές πίστες, έχοντας αυξημένο και το δείκτη δυσκολίας, αποτελεί πραγματική πρόκληση να ανακαλύψετε και να δοκιμάσετε την εκλεπτυσμένη προσέγγιση που έχουν σχεδιάσει οι προγραμματιστές της Monolith. Να ξέρετε, πάντως, ότι υπάρχει...

Θα επισκεφθείτε γραφεία οργανώσεων, επιχειρήσεις, υπόγεια συνδικάτα, παράνομα night-clubs, μεταφορικά μέσα παντός είδους (αεροπλάνα, πλοία κ.ά.), θα κάνετε υποβρύχιες καταδύσεις, θα βουτήξετε στο κενό χωρίς αλεξίπτωτο, θα σκαρφαλώσετε σε ύψη που θα κάνουν τους υψοφοβικούς να καταπιούν τη γλώσσα τους... Τέλος, μην ξεχνάτε τα αρκετά μυστικά που υπάρχουν σε κάθε αποστολή, η ανεύρεση των οποίων απαιτεί αρκετό ψάξιμο και μόχθο, ανταμείβοντας, όμως τελικά, μόνο την περιέργεια (και ελάχιστα στην τελική βαθμολογία) - αλλά κάτι είναι κι αυτό! Οσοι αρέσκονται στο να ξεζουμίζουν κάθε παιχνίδι που αγοράζουν, σε αυτό θα βρουν αρκετό "μεδούλι" για ξεζούμισμα!

LITHTECH

Ενα από τα μεγαλύτερα ατού του παιχνιδιού, όμως, δεν μπορεί παρά να θεωρηθεί η γραφική επένδυσή του, η οποία υποστηρίζεται από την πολύ πρόσφατη έκδοση της γνωστής μηχανής γραφικών Lithtech 2.5. Η αλήθεια είναι ότι δεν περίμενα τέτοια επίπεδα απεικόνισης από αυτήν τη μηχανή! Φαίνεται όμως ότι το πολύ tweaking και upgrading που έχει υποστεί τόσο καιρό η εν λόγω engine την έχουν καταστήσει όχι μόνο μία οικονομικά συμφέρουσα, αλλά και ποιοτικά ενδιαφέρουσα λύση στη γραφική στελέχωση ενός παιχνιδιού. Μπορεί να μη φτάνει τα επίπεδα απεικόνισης των κορυφαίων μηχανών, αλλά είναι μόνο ένα μικρό σκαλοπατάκι παρακάτω, κάτι που εύκολα παραβλέπεται λόγω των πολλών επιπρόσθετων δυνατοτήτων της, που προσδίδουν αισθητά στη γενικότερη αληθοφάνεια των κινήσεων. Πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε. Ειδικά στους χαρακτήρες έχουν γίνει θαύματα! Μέχρι και η αναπνοή και το ανοιγοκλείσιμο των ματιών απεικονίζονται!



Οχι, πείτε μου, ο τύπος αυτός δεν έχει το πεινασμένο βλέμμα του Καφούρου όταν κοιτάζει τη Lara; Α, γι' αυτό μόλις έρχονται τα Tomb Raider στα γραφεία τα αρπάζεις με τη μία, δήθεν για να τα κάνεις review, ε, Ηλία;

ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΗΧΟΣ

Χμ, εδώ μας τα χαλάνε λίγο οι άνθρωποι της Monolith. Το θετικό στο συγκεκριμένο τομέα είναι η μουσική επένδυση. Χαρακτηριστικό είναι το κεντρικό θέμα (ακούγεται κάθε φορά στο κεντρικό μενού), το οποίο παραπέμπει στη δεκαετία των 60s όπου επιχειρεί να μας μεταφέρει ο τίτλος. Τα υπόλοιπα κομμάτια είναι ανάλογου ύφους, όχι τόσο έντονα, αλλά ευχάριστα ως συνοδευτικά κατά την ενασχόλησή σας με τον τίτλο. Η ποικιλία τους κρίνεται επαρκής, όπως επίσης η ποιότητά τους. Και τα ηχητικά εφέ δεν πάνε πίσω...

Στις ομιλίες, όμως, έχω κάποια ένσταση. Μπορεί στους κύριους χαρακτήρες όλα να είναι προσεγμένα, κάθε χαρακτήρας με τον αντίστοιχο ηθοποιό και όλοι με σωστούς τονισμούς, όμως για τις φωνές των δευτερευόντων χαρακτήρων (δεν εμφανίζονται σε όλο το παιχνίδι) χρησιμοποιείται μόνο ένα άτομο (άντε, αν δεν μέτρησα καλά, το πολύ δύο)! Επειδή θα συναντήσετε αρκετούς τέτοιους στην πορεία, μέχρι να τερματίσετε το παιχνίδι σίγουρα θα σας "χτυπήσει άσχημα" το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το AI των αντιπάλων κυμαίνεται σε αρκετά καλά επίπεδα. Εντυπωσιακό είναι κυρίως το pathfinding, διότι οι αντίπαλοι, αφού σας εντοπίσουν, μπορούν να διασχίσουν μεγάλες και περίπλοκες διαδρομές μέχρι να φτάσουν σε εσάς, χωρίς να κολλήσουν κάπου στη μέση. Επίσης, η ικανότητα αντίληψης είναι αυτή που θα έπρεπε. Αν είστε μέσα στο οπτικό πεδίο τους, θα σας αντιληφθούν. Αν ακούγονται τα βήματά σας, θα αρχίσουν να υποψιάζονται. Αν πυροβολήσετε και ακουστεί ο ήχος, θα σας αντιληφθούν και το πρώτο πράγμα που κάνουν είναι να τρέξουν να σημάνουν συναγερμό (κάτι που δεν θέλετε να γίνει!). Ακόμη, στη μάχη φροντίζουν να βρουν κάλυψη σε φυσικά εμπόδια, αν και όχι πάντα. Αν πάντως βρουν κάλυψη, μπαινοβγαίνουν από αυτήν πυροβολώντας. Στα μικρά επίπεδα δυσκολίας αργούν να πυροβολήσουν, στα υψηλότερα όμως τα πράγματα δυσκολεύουν, οπότε οφείλετε να αξιοποιείτε το στοιχείο του αιφνιδιασμού για να μη φτάνετε σε τέτοιες καταστάσεις.

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Το NOLF είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι. Συνδυάζοντας στοιχεία από James Bond, Austin Powers, 60s με αρκετό χιούμορ, ίντριγκα και κατασκόπους της κακιάς ώρας, εξασφαλίζει πολλές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης για όποιον αποφασίσει να το προσθέσει στη συλλογή του. Τα μειονεκτήματά του είναι λίγα και οι συγκινήσεις που μπορεί να σας προσφέρει αρκετές. Σίγουρα θα σας κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον μέχρι το τέλος. Ισως να μην είναι το παιχνίδι που θα συγκαταλέγεται στο τέλος του χρόνου στα top5 σε πωλήσεις στην υφήλιο ούτε ένα all-time classic. Είναι όμως το παιχνίδι που θα ήθελα να συγκαταλέγεται στη συλλογή μου... Και μάλλον το ίδιο θα ισχύει και για εσάς.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	



89

Μπορούμε να μιλάμε για μία επιτυχία; Oh yeah!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster



Αν είστε φίλοι των racing games και συνηθίζετε να διαβάζετε τις παρουσιάσεις των σχετικών τίτλων προτού καταλήξετε στην αγορά τους, καιρός να αλλάξετε συνήθειες. Αιτία γι' αυτό μπορεί να αποτελέσει το Insane, το οποίο σας προτείνω να αγοράσετε πρώτα και μετά, αν σας αφήσει χρόνο, να διαβάσετε την παρουσίασή του...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CODEMASTERS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95, 98, Pentium II 233 CPU
64MB RAM, 16-bit, soundcard, 3D graphics card, 8MB RAM, 4x CD-ROM
100MB hard drive

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | **ΜΕΣΟ** | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

Το 2000 εξέπνευσε πρόσφατα. Ομως στις προθέσεις του ήταν να μείνει ανεξίτηλα χαραγμένο στη μνήμη όλων όσων ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ιδιαίτερα αυτών που αρέσκονται στα παιχνίδια με αγώνες αυτοκινήτων (racing games). Για το λόγο αυτόν εφοδίασε τον Αγιο Βασίλη με δύο από τους πλέον σημαντικούς τίτλους της κατηγορίας: τα Colin McRae Rally 2.0 και 1nsane (όπως χαρακτηριστικά γράφεται) κοσμούν πλέον τα ράφια των καταστημάτων. Αποφάσισα να παρουσιάσω το 1nsane γιατί αποτέλεσε την ευχάριστη έκπληξη για μένα. Κατόρθωσε να υποσκελίσει στη συνείδησή μου κι αυτό ακόμα το Colin McRae Rally 2.0, που τόσους πολλούς μήνες περίμενα με αδημονία. Και να γιατί...

Η ΚΑΛΗ ΜΕΡΑ...

Μη σας φανεί παράξενο, αλλά από το κεντρικό μενού μπορεί κανείς να διακρίνει το μεράκι των σχεδιαστών. Μία τεράστια αγωνιστική περιστρεφόμενη ρόδα αναλαμβάνει να μας πλοηγήσει στις επιλογές του παιχνιδιού. Η πρωτοτυπία αυτή προσθέτει χρώμα σε ένα τμήμα που στην πλειονότητα των σχετικών τίτλων είναι τυποποιημένο και ανιαρό. Αυτό, σε συνδυασμό με το όμορφο εισαγωγικό φιλμάκι, αποδεικνύουν ότι η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται.

Το 1nsane πραγματεύεται αγώνες εκτός δρόμου και χαρακτηριστικά μας προτρέπει να ξεχάσουμε την κίνηση πάνω σε αυτούς αλλά και τους κανόνες που διέπουν τους συμβατικούς αγώνες. Φιλοδοξεί να προσφέρει την υπέρτατη εμπειρία οδήγησης στους φίλους που θα το τιμήσουν με την προτίμησή τους και αυτοδιαφημίζεται ως το καλύτερο παιχνίδι της κατηγορίας του. Το ευχάριστο είναι ότι δικαιώνεται πανηγυρικά.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Τη ραχοκοκκαλιά του τίτλου αποτελεί η επιλογή Championship. Πρόκειται για μία διοργάνωση πρωταθλήματος, που επιτρέπει τη συμμετοχή σε επιμέρους διοργανώσεις διάφορων κλάσεων οχημάτων. Αρχικά, η μόνη διαθέσιμη κλάση είναι η 4x4, στην οποία θα πρέπει να συγκεντρώσουμε τους απαραίτητους πόντους ώστε ν' αρχίσουν να ξεκλειδώνονται και οι υπόλοιπες. Συνολικά υπάρχουν οι ακόλουθες κλάσεις: 4x4 Class, Sports Class, Pickups Class, Trucks Class, Extreme Class.



Το υπέροχο όσο και πρωτότυπο κεντρικό μενού με την περιστρεφόμενη ρόδα.

Σε κάθε κλάση συναντάμε, όπως είναι φυσικό, διαφορετικά οχήματα: από τροποποιημένα επιβατικά, όπως τον θρυλικό Σκαραβαίο, έως θηριώδη τζιπάκια και φορτηγά. Πραγματικά, η γκάμα που αφορά στους τύπους των οχημάτων είναι πολύ μεγάλη και αναμένεται να σας ικανοποιήσει απόλυτα. Ομως και ο αριθμός των οχημάτων είναι εξίσου μεγάλος, ξεπερνώντας συνολικά τα 20. Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε ότι κάθε όχημα διαθέτει πλέον του ενός skins, τότε τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εντυπωσιακά. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι κάθε κλάση



περιλαμβάνει τρία διαφορετικά μοντέλα οχημάτων, περίπου ισάξιων επιδόσεων. Ετσι, μπορείτε να επιλέγετε κάθε φορά αυτό που εσείς θεωρείτε κατάλληλο.

Σε ό,τι αφορά τις επιμέρους φάσεις του πρωταθλήματος, αυτές περιλαμβάνουν διάφορους τύπους αγώνων, οι οποίοι χαρίζουν στο παιχνίδι την πρωτοτυπία που τόσο λείπει από τους άλλους εκπροσώπους της σχετικής κατηγορίας. Για να γίνω περισσότερο κατανοητός, θα πρέπει να πω ότι στο 1nsane δεν συμμετέχουμε σε κλασικούς αγώνες, όπου στα πλαίσια κάποιας διαδρομής θα πρέπει να κινηθούμε πιο γρήγορα φτάνοντας πρώτοι στο τέρμα. Υπάρχει, βέβαια, και η δυνατότητα αυτή, μαζί όμως με ένα πλήθος διαφορετικών τύπων αγώνων. Κάποιοι απ' αυτούς μάλιστα δείχνουν να έχουν δανειστεί στοιχεία από επιτυχημένους τίτλους άλλων κατηγοριών, όπως το Quake. Ας τους δούμε όμως αναλυτικά:

Jamboree

Βρείτε την ενεργό πύλη της πίστας και περάστε πρώτοι απ' αυτήν απενεργοποιώντας την. Αναζητήστε την επόμενη που θα ενεργοποιηθεί και κάνετε το ίδιο. Συγκεντρώστε πρώτοι τον απαιτούμενο αριθμό πυλών και κερδίστε στο συγκεκριμένο τύπο αγώνων. Ο φρενήρης ρυθμός και η αγωνία καθιστούν αυτούς τους αγώνες τους πλέον εντυπωσιακούς.

Return the Flag

Οι επιρροές από το Quake, για τις οποίες έκανα λόγο ανωτέρω, φαίνονται σε αυτόν τον τύπο αγώνων. Η προσπάθεια του παίκτη επικεντρώνεται στην ανεύρεση μιας σημαίας και στην επιστροφή της στον τόπο προορισμού, κάτι αρκετά δύσκολο, αφού οι αντίπαλοι προσπαθούν λυσσαλέα να την αποσπάσουν ώστε να την επιστρέψουν αυτοί πρώτοι. Τελικός νικητής ανακηρύσσεται όποιος καταφέρει να την επιστρέψει πρώτος τόσες φορές όσες απαιτεί κάθε αγώνας.

Gate Hunt

Πρόκειται για ένα σαφάρι διαφορετικό από τα συνηθισμένα, αφού εδώ το ρόλο του θηράματος παίζουν κάποιες ενεργοί πύλες, που απενεργοποιούνται αμέσως μόλις κάποιος παίκτης περάσει απ' αυτές. Ο αριθμός τους είναι συγκεκριμένος και το ζητούμενο για κάθε παίκτη είναι η απενεργοποίηση περισσότερων πυλών από τους αντιπάλους του.

Pathfinder

Ενεργοί πύλες που βρίσκονται διασκορπισμένες σε διάφορα σημεία της πίστας θα πρέπει να απενεργοποιηθούν από τους παίκτες όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Ο πρώτος που θα καταφέρει να τις απενεργοποιήσει όλες θα είναι και ο τελικός νικητής. Δεν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη σειρά με την οποία θα πρέπει να γίνει αυτό. Ετσι, θα πρέπει να αναζητηθούν συντομεύσεις ώστε ο στόχος να επιτευχθεί πιο εύκολα.



Capture the Flag

Βρείτε τη σημαία και κρατήστε την στην κατοχή σας για όσο χρονικό διάστημα χρειάζεται προκειμένου να συλλέξετε τους πόντους της νίκης. Περάστε με τη σημαία από ενεργούς πύλες και έξτρα πόντοι σάς περιμένουν για να σας επιβραβεύσουν. Ομως, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει το εγχειρίδιο χρήσης, υπάρχουν μία σημαία, πολλοί παίκτες... μπορείτε να κάνετε μόνοι σας τα μαθηματικά...



Η οδήγηση ενός τέτοιου τζιπ φαντάζομαι πως δεν θα αφήσει ασυγκίνητο κανέναν παίκτη.

Destruction Zone

Η πίστα μεταμορφώνεται σε αρένα σε αυτόν τον τύπο αγώνα. Κερδίζετε πόντους κάθε φορά που εμβολίζετε τους αντιπάλους σας. Το ίδιο βέβαια συμβαίνει και με αυτούς. Ωστόσο, υπάρχουν και κάποια σημεία στην πίστα όπου ένα τεράστιο πράσινο Χ τα χαρακτηρίζει. Φτάνοντας εκεί και παραμένοντας στο συγκεκριμένο σημείο, κερδίζετε εύκολα περισσότερους πόντους. Μην ξεχνάτε όμως ότι οι αντίπαλοί σας επιδιώκουν ακριβώς το ίδιο.

Off-Road Race

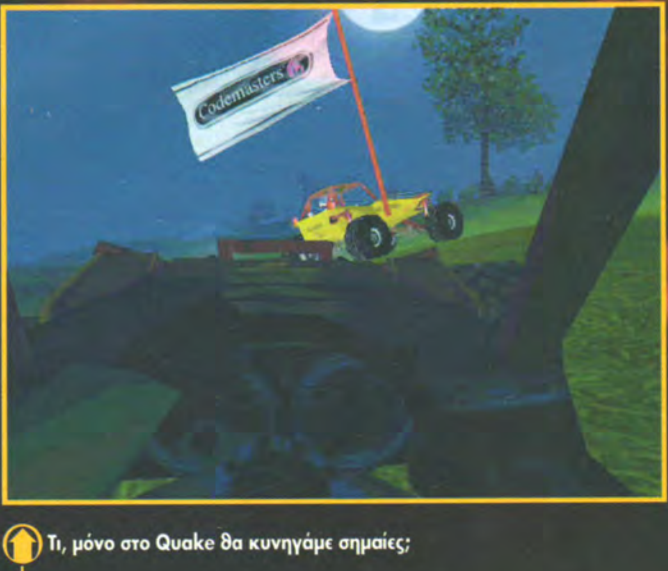
Η συμπλήρωση κάποιων γύρων που οριοθετούνται από την ύπαρξη ενεργών πυλών αποτελούν το στόχο αυτών των αγώνων. Ο πρώτος που θα φτάσει στο τέρμα είναι και ο νικητής. Προσοχή όμως γιατί δεν θα πρέπει να αγνοήσετε καμία από τις υπάρχουσες πύλες.

Free Roam

Απόλυτη ελευθερία κίνησης χαρακτηρίζει τους αγώνες αυτούς. Ο παίκτης μπορεί να κινηθεί όπως επιθυμεί και να πειραματιστεί



Οι αγρότες επιχειρούν νέα μπλόκα, με τα ζώα τους αυτή τη φορά.



Τι, μόνο στο Quake θα κυνηγάμε σημαίες;

IN GAME GRAPHICS

Απολαύστε μερικά μόνο από τα υπέροχα οχήματα που περιλαμβάνονται στο 1nsane όπως αυτά απεικονίζονται στο παιχνίδι!



σχετικά με τον τρόπο που αντιδρούν τα διάφορα οχήματα, όπως και με τις ζημιές που προκαλούνται από τις ανεπιθύμητες προσκρούσεις. Η τέλεια προπόνηση θα λέγαμε.

ΑΛΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Εκτός από τη διοργάνωση του πρωταθλήματος υπάρχουν ακόμα επιλογές για μεμονωμένους αγώνες (Quick Race) και αγώνες εξάσκησης (Practice). Αν δεν αντέχετε τη σκληρή δοκιμασία του πρωταθλήματος, τότε μάλλον θα ανατρέξετε σε κάποια από αυτές. Ρυθμίζοντας παραμέτρους, όπως ο αριθμός και η δυσκολία των αντιπάλων, το είδος του αγώνα, η τοποθεσία και βέβαια το όχημα, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας σε περιορισμένο εύρος. Αλλά η πραγματική πρόκληση υπενθυμίζω ότι παραμένει η ολοκλήρωση του πρωταθλήματος, που αποτελεί άλλωστε και μονόδρομο για όποιον θελήσει να αποκτήσει τα κρυμμένα καλούδια του 1nsane.

Εξάλλου, η δυνατότητα για δικτυακό παιχνίδι είναι επίσης παρούσα, προσδίδοντας ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον και αντοχή στον τίτλο. Μάλιστα, με τους τύπους των αγώνων που περιλαμβάνει το 1nsane θα λέγαμε ότι είναι το πλέον κατάλληλο για δυναμικές αναμετρήσεις μεταξύ έμψυχων παικτών. Επιτέλους, απέκτησε και η αυτοκίνηση το δικό της Quake!

ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΟΧΗΜΑΤΑ

Σχεδόν κάθε γνωστός τύπος εδάφους έχει χρησιμοποιηθεί για τη σχεδίαση των διαδρομών. Από πυκνόφυτες περιοχές με λίμνες και ποτάμια έως άγονα και ξηρά εδάφη όπως αυτά της Αιγύπτου, όπου οι πυραμίδες δεσπόζουν μεγαλόπρεπα. Μορφολογικά όλες οι πίστες παρουσιάζουν μία βασική ομοιότητα: Διαθέτουν εδαφικές ανωμαλίες, τις περισσότερες φορές με τη μορφή ορεινών όγκων, κάτι απαραίτητο για οδήγηση εκτός δρόμου.

Στην επιφάνεια κάθε πίστας υπάρχουν σχηματισμένοι κάποιοι υποτυπώδεις δρόμοι που συνήθως βοηθούν στον προσανατολισμό αλλά και στην αποφυγή κάποιων αξεπέραστων τμημάτων. Βέβαια, η κίνηση σπανίως θα πραγματοποιείται πάνω στους δρόμους αυτούς, εκτός κι αν θελήσετε να είστε μόνιμα οι ηττημένοι.



Χρησιμοποιώντας τη συγκεκριμένη κάμερα, η οδήγηση γίνεται άκρως ρεαλιστική.

Η γραφική απεικόνιση των πιστών είναι εξαιρετική, αφού στο μέγιστο βαθμό λεπτομέρειας θα σας δημιουργηθεί η εντύπωση πως βρίσκεστε πραγματικά στους χώρους του παιχνιδιού. Εξάλλου, διάφορα εφέ συντελούν με τη σειρά τους στη δημιουργία της αληθοφανούς ατμόσφαιρας. Για παράδειγμα, θα παρατηρήσετε σμάρια πουλιών να πετούν ανέμελα στον ουρανό, αλλά και κοπάδια άγριων ζώων να αποτελούν συχνά κίνδυνο σύγκρουσης.

Τα καιρικά εφέ είναι επίσης πλούσια, αφού η βροχή, η χιονόπτωση αλλά και η απαραίτητη ηλιοφάνεια δεν απουσιάζουν, ενώ και οι χρονικές ζώνες του 24ώρου τοποθετούν το δικό τους λιθαράκι στο θαυμάσιο -κατά πώς φαίνεται- οικοδόμημα του 1nsane.

Οσες πίστες κι αν περιλαμβάνει κάποιο παιχνίδι, υπάρχει πάντα το ενδεχόμενο κάποιοι παίκτες να μείνουν ανικανοποίητοι. Γι' αυτούς υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας πίστας δικής τους έμπνευσης μέσα από έναν εύχρηστο και φιλικό editor. Ομως, θα πρέπει να περατώσουν τη διοργάνωση του πρωταθλήματος προκειμένου να ξεκλειδώσουν την εν λόγω επιλογή.

Τα αυτοκίνητα που θα 'χετε την ευκαιρία να οδηγήσετε είναι εντυπωσιακά. Η σχεδίασή τους κόβει την ανάσα. Αν ο υπολογιστής σας αντέχει στο υψηλότερο επίπεδο λεπτομέρειας, θα απολαύσετε ένα εκπληκτικό θέαμα. Αυτό που θα σας ενθουσιάσει όμως ακόμα περισσότερο είναι οι πάρα πολύ τύποι οχημάτων. Τζιπάκια, buggy, φορτηγά αλλά και εκπληκτικά οχήματα bonus που δεν αποκαλύπτω, θα σας τρελάνουν, τόσο με την οδηγική συμπεριφορά τους όσο, βέβαια, και με τις καταπληκτικές γραμμές τους.

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΟΥ ΡΕΑΛΙΣΜΟΥ

Αυτό που αποτελεί μέγιστο σοκ (ευτυχώς ευχάριστο) είναι το μοντέλο φυσικής που επιστρατεύεται για να κινήσει τα αντικείμενα της οθόνης. Με μια λέξη, είναι ΜΟ-ΝΑ-ΔΙ-ΚΟ! Κάθε όχημα δείχνει να ακολουθεί πιστά τους νόμους της βαρύτητας. Ετσι, παρατηρούμε να αυξομειώνεται η ταχύτητά του ανάλογα με την εκάστοτε κλίση της διαδρομής ή να ανατρέπεται όταν το κέντρο βάρους του μετατοπιστεί ανάλογα. Φτάνει μια στραβοτιμονιά για να μας θυμίσει με τον πλέον οδυνηρό τρόπο ότι σε ανώμαλα εδάφη η μεγάλη ταχύτητα και η νευρική οδήγηση δεν αποτελούν απαραίτητα τη συνταγή της επιτυχίας.

Οι αναρτήσεις των οχημάτων καταπονούνται αδιάκοπα από τις ανωμαλίες των εδαφών, μεταδίδοντας αδιάκοπες αναπηδήσεις στο σασί, ενώ και το παραμικρό πετραδάκι δείχνει να επιδρά έτσι ώστε ο ρεαλισμός να αγγίζει υψηλότατα επίπεδα.

Επειδή οι συγκρούσεις και οι ανατροπές είναι οι βασικοί πρωταγωνιστές των αγώνων, τα αυτοκίνητα παθαίνουν μεγάλες ζημιές. Αυτό αποτυπώνεται στην επιφάνειά τους, κι έτσι είναι πολύ πιθανό αν τα ταλαιπωρήσετε ιδιαίτερα, να μοιάζουν με εκκεντρικά έργα αφηρημένης τέχνης. Οι λαμαρίνες τσαλακώνονται, οι ρόδες αποκολλώνται και άλλα πολλά κι εντυπωσιακά συμβαίνουν. Το πλέον φανταστικό στοιχείο του 1nsane είναι ότι οι ζημιές

ΠΙΣΤΕΣ

Τα εδάφη σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της γης πρόσφεραν το "σώμα" τους για να φιλοξενηθούν οι αγωνιστικοί χώροι. Πάρτε μια μικρή γεύση!



Utah



France



Hawaii



Egypt



Hungary



Greece

επηρεάζουν και τις επιδόσεις των οχημάτων. Σε σημείο μάλιστα που μερικές φορές είναι αδύνατη η συνέχιση του αγώνα και απαιτείται άμεση επιδιόρθωση. Το κόστος, βέβαια, είναι η απώλεια πολύτιμων δευτερολέπτων.

Ο υψηλός βαθμός ρεαλισμού αυξάνεται αν λάβουμε υπόψη ότι μπορούμε να διαμορφώσουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά των αυτοκινήτων. Αν οι γνώσεις μας το επιτρέπουν, πραγματοποιώντας μηχανικές τροποποιήσεις, θα καταφέρουμε να φτιάξουμε ένα ασυναγώνιστο όχημα. Διαφορετικά θα πρέπει να αρκεστούμε στην επιλογή κάποιου έτοιμου σετ ρύθμισης από αυτά που περιλαμβάνει το παιχνίδι.

Η απίστευτα ρεαλιστική κίνηση των αυτοκινήτων αλλά και η εν γένει συμπεριφορά τους καταγράφεται σε replay. Ετσι, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να θαυμάσουμε τα όσα τρομερά και φοβερά καταφέραμε, χρησιμοποιώντας πληθώρα από κάμερες. Νομίζω ότι θα ξοδέψετε αρκετές ώρες παρακολουθώντας σε επανάληψη τους αγώνες σας, αφού το θέαμα είναι εκπληκτικό.

ΗΧΟΣ

Στον τομέα του ήχου η ποιότητα είναι ανάλογη των όσων προανέφερα. Πλούσια ηχητικά εφέ χαρίζουν ζωντάνια στα όσα διαδραματίζονται στην οθόνη. Κάθε όχημα διαθέτει διαφορετικό ήχο και, βέβαια, οι τριγμοί των ελαστικών, οι ήχοι των συγκρούσεων κ.λπ. δεν θα μπορούσαν να λείπουν. Χαρακτηριστικό της επιμέλειας του συγκεκριμένου τομέα είναι και το ακόλουθο: Περνώντας δίπλα από μία λίμνη, θα ακούσετε μέχρι και τα κοάσματα των βατράχων. Κι αν αυτό δεν αποδεικνύει τη σπουδαία δουλειά που έχει συντελεστεί στον ήχο, τότε θα μου επιτρέψετε να μην προσπαθήσω άλλο να σας πείσω.

Εξάλλου η μουσική επένδυση είναι εκπληκτική. Ο παράγοντας της υποκειμενικότητας, βέβαια, δεν μου επιτρέπει να είμαι σίγουρος πως θα αρέσει και σε σας, αλλά εμένα με ενθουσίασε. Πιστεύω ότι το μουσικό κομμάτι που ντύνει τον τίτλο τού πάει "γάντι". Εγώ, πάντως, το πρόσθεσα στην προσωπική μουσική συλλογή μου.

ΠΑΡΑΦΡΟΣΥΝΗ...

Το 1nsane, λοιπόν, ισούται με αυτό που ο ίδιος ο τίτλος του σημαίνει: παραφροσύνη. Τούτο διότι κατορθώνει να ανεβάσει τον πήχη της κατηγορίας του ακόμα πιο ψηλά. Εχοντας ασχοληθεί με την πλειονότητα των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας, έχω να πω ότι πρόκειται για ένα μικρό θαύμα. Βέβαια, το όνομα "Codemasters" αρκούσε για να με προδιαθέσει θετικά, αλλά ειλικρινά δεν περίμενα κάτι τόσο καλό, ιδιαίτερα μάλιστα όταν οι προσπάθειες της εταιρείας φαίνονταν επικεντρωμένες στην κυκλοφορία του Colin McRae Rally 2.0. Ομως με εξέπληξε ευχάριστα κι ελπίζω να συνεχίσει και στο μέλλον να κάνει το ίδιο. Φτάνοντας στο τέλος της παρουσίασης, ελπίζω να ακολουθήσατε την προτροπή της εισαγωγής. Αν όχι, τρέξτε χωρίς να χάνετε άλλο χρόνο και προσθέστε αυτό το παιχνίδι στη συλλογή σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	97
ΑΝΤΟΧΗ	96
GAMEPLAY	97
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	97

96



Ισως η βαθμολογία να το αδικεί. Αυτό νομίζω τα λέει όλα!

Hints & tips

Ακόμα σας ταλαιπωρούν τα αγαπημένα σας παιχνίδια; Εχετε απελπιστεί και σκέφτεστε να τα παρατήσετε για να πάτε καμιά βόλτα; Ε, λοιπόν, δεν θα σας αφήσουμε να σηκωθείτε από το PC σας. Εχουμε όπως πάντα το κατάλληλο γιατρικό για όλες τις περιπτώσεις!!!

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

SACRIFICE

Θα ξεκινήσουμε αυτόν το μήνα με μερικά cheats που μας έστειλε ο φίλος αναγνώστης Αργυρόπουλος Ευριπίδης για το Sacrifice, το πολύ καλό action/strategy παιχνίδι που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Ως μάγος και με τη βοήθεια 5 θεών, κανονικά δεν θα έπρεπε να έχετε κανένα πρόβλημα να κατατροπώσετε όλους τους εχθρούς σας. Υποθέτω, λοιπόν, ότι τεμπελιάζετε λιγάκι και προσπαθείτε να κερδίσετε με τον εύκολο τρόπο, χωρίς να χύσετε ούτε μια στάλα ιδρώτα, ούτε μια στάλα αίμα!!! Αλλά ας είναι, θα κάνω ότι δεν το είδα...



Εχουμε και λέμε, λοιπόν. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατάμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL+SHIFT+˜. Αν το κάνατε σωστά, θα εμφανιστεί ένα εικονίδιο κειμένου κάτω αριστερά στην οθόνη σας. Τότε πληκτρολογείστε χωρίς τις παρενθέσεις (προσέξτε τα κενά) κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **(@ alliwantforxmasisa [τύπος τέρατος]):** Καλείτε ένα τέρας του τύπου που θέλετε, χωρίς όμως να χρησιμοποιήσετε soul, π.χ. (@ alliwantforxmasisa firefist).
- **(@ aplethoraof [τύπος τέρατος]):** Καλείτε τέσσερα τέρατα του τύπου που θέλετε, χωρίς όμως να χρησιμοποιήσετε soul, π.χ. (@ aplethoraof firefist).



- **(@ bythepaowerofgrayskull):** Θεραπεύεστε πλήρως!
- **(@ ihavethepower):** - Σας δίνει full manna.
- **(@ dontfearthereaper):** Παίρνετε περίπου 32 souls.
- **(@ castratetheheathens):** Τώρα μπορείτε να μαζέψετε red spirits.
- **(@ gimmegimmegimme [όνομα του spell]):** Σας δίνει το spell που θέλετε π.χ. (@ gimmegimmegimme erupt).
- **(@ timeisonmyside):** Σβήνει τα spell timers.
- **(@ yourbulletscannotharmme) ή (@ mywingsarelikeashieldofsteel):** Γίνεστε αήττητοι!
- **Ragebuilding:** Σας πηγαίνει στο level 9 και σας δίνει όλα τα spells.

Τώρα πια, χάρη στον φίλο μας Ευριπίδη, δεν έχετε καμιά δικαιολογία. Ολες οι ψυχές θα είναι δικές σας και η νίκη δική μου, εεεε, καλά ντε, δική σας!

AIRLINE TYCOON

Ανακαλύψατε ότι δεν κάνετε για διευθυντής αεροπορικής εταιρείας; Χρησιμοποιήσατε όλα τα νόμιμα μέσα και αποτύχατε; Μη στενοχωριέστε, γι' αυτό υπάρχουν οι μίζες και τα cheats. Ακολουθήστε τις οδηγίες μας και θα διαπρέψετε επαγγελματικά. Αλλά μην το πείτε πουθενά αλλού. Καθώς παίζετε, πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς ώστε να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.

- **atmissall** - Επιλέξτε ελεύθερα επίπεδο



- **mentat** - Ενεργοποιεί όλες τις διαθέσιμες βοήθειες
- **winning** - Περάστε το τρέχον επίπεδο
- **donaldtrump** - Επιπλέον λεφτά
- **nodebts** - Εξαφανίστε τα χρέη
- **expander** - Το αεροδρόμιό σας επεκτείνεται
- **showall** - Βλέπετε όλες τις πτήσεις

AMERICAN DEER HUNTER 2000

Χρησιμοποιώντας έναν επεξεργαστή κειμένου, ανοίξτε το αρχείο config.scr που βρίσκεται στο φάκελο του παιχνιδιού. Προσθέστε τη γραμμή "consoleenabled = 1" και μετά, καθώς παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο˜ για να εμφανιστεί το παράθυρο της κονσόλας. Εκεί βάλτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε τα αντίστοιχα cheats:

- **Doncaster Rovers shame**
- **Top 50 Babes 2 no thanks**
- **Top 50 Babes 1 yes please**
- **Virtual Blades chip butty**
- **Pattis Shandi Men cpu spud**

GORKY 17

Το Gorky 17 είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον και μάλλον δύσκολο παιχνίδι. Για να σας διευκολύνουμε, σας αποκαλύπτουμε ένα μικρό μυστικό: Ξεκινήστε το παιχνίδι με την παράμετρο -760722 (π.χ. C:\GAMES\GORKY 17\GORKY17.EXE -760722). Θα μπορείτε έτσι να τελειώνετε τις μάχες απλώς πατώντας το Q.



NBA INSIDE DRIVE 2000

Και από τον σκοτεινό κόσμο του Gorky 17 ας περάσουμε στα φωτεινά παρκέ των γηπέδων του μπάσκετ. Αν οι απλοί αγώνες δεν σας λένε τίποτα πια και θέλετε να παίξετε απευθείας στα bonus γήπεδα, ξεκινήστε το παιχνίδι με μία απ' τις τρεις παραμέτρους που ακολουθούν και θα παίξετε σε ισάριθμα bonus γήπεδα:

- **floor gym:** Γυμναστήριο
- **floor hvs:** High voltage parking lot court
- **floor outside:** Outside practise court

Υπάρχουν επίσης 4 υπερομάδες που θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να σας εκθρονί-

σουν από το βάθρο του νικητή. Αυτές δεν μπορείτε να τις δείτε απ' την αρχή. Για να τις ενεργοποιήσετε, πηγαίνετε πρώτα στα credits (κάτω αριστερά στην κεντρική οθόνη) και αφήστε τα μέχρι να τελειώσουν. Πηγαίνοντας κατόπιν στις ομάδες, στο τέλος θα έχουν προστεθεί οι τέσσερις έξτρα.

Τέλος, για μεγάλους ή μικρούς παίκτες μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με τις παραμέτρους "-HugePlayers" ή "-MiniPlayers" αντίστοιχα.

STAR TREK: NEW WORLDS

Η σειρά Star Trek δεν νομίζω ότι χρειάζεται συστάσεις. Αρκετά παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει με θέμα τη διάσημη αυτή τηλεοπτική σειρά, δύο από τα οποία είναι τα Star Trek: New Worlds και Star Trek: Hidden Evil. Αν ανήκετε



στους φανατικούς φίλους του Star Trek και έχετε αγοράσει τα συγκεκριμένα παιχνίδια, φροντίσαμε να σας προσφέρουμε λίγη βοήθεια:

Βρείτε το αρχείο game.ini στον κατάλογο που κάνατε install το παιχνίδι και τις γραμμές:

FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

και προσθέστε δύο μηδενικά στο τέλος της καθεμιάς (δηλαδή αλλάξτε τες σε FedLevel=100, KliLevel=200 κ.λπ.). Σώστε το αρχείο και ξεκινήστε το παιχνίδι. Θα μπορείτε έτσι να διαλέξετε όποια αποστολή θέλετε.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε γρήγορα κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιηθεί το αντίστοιχο cheat.

- **Kirk:** Απεριόριστη υγεία
- **Scotty:** Ολα τα κλειδιά και οι passcards
- **Spock:** Μεταφερθείτε στο επόμενο επίπεδο
- **Bones:** Hydrospray

HEROES OF M&M III: SHADOW OF DEATH

Η σειρά των Heroes of M&M δεν χρειάζεται



συστάσεις. Πώς; Τι είπατε; Δεν τη γνωρίζετε; Ντροπή σας. Πίσω στο σχολείο (παλιά τεύχη του "PC Master" εννοώ!!!) για να αποκτήσετε μια στοιχειώδη εκπαίδευση. Καλά, ψάξτε και στο Internet, αλλά να μη σας ξανακούσω να λέτε ότι δεν έχετε ιδέα από το Heroes of M&M. Για τα υπόλοιπα καλά παιδιά που έχουν λιώσει παντελόνια παίζοντας το παιχνίδι, έχουμε τον τρόπο να κερδίσουν όλα τα cheats του παιχνιδιού!!!

Στην οθόνη του χάρτη, πατήστε το tab και στη συνέχεια εισαγάγετε κάποιο από τα ακόλουθα cheats και πατήστε το Enter για να τα ενεργοποιήσετε:

- **nwctheconstruct:** 10.000 μονάδες χρυσάφι.
- **nwczion:** Κατασκευή όλων των κτιριακών μονάδων σε κάθε πόλη.
- **nwcwhatisthematrix:** Αποκαλύψτε τους χάρτες του underworld και overworld.
- **nwcoracle:** Ανακαλύψτε το χάρτη με τα puzzles (διαθέσιμος για όλους τους παίκτες).
- **nwcignoranceisbliss:** Κρύψτε τους χάρτες.
- **nwcphisherprice:** Αλλάξτε το χρώμα στις επιλογές.
- **nwcagents:** Ο στρατός του επιλεγόμενου χαρακτήρα γεμίζει με Black Knights.
- **nwctrinity:** Ο στρατός του επιλεγόμενου χαρακτήρα γεμίζει με Archangels.
- **nwclotsofguns:** Ο επιλεγόμενος ήρωας εξοπλίζεται με μια πολεμική μηχανή.
- **nwcneo:** Ο επιλεγόμενος ήρωας ανεβαίνει ένα επίπεδο.
- **nwcthereisnospoon:** Ο επιλεγόμενος ήρωας αποκτά 999 spell points και μαθαίνει όλα τα ξόρκια.



- **nwcnebuchadnezzar:** Ο επιλεγόμενος ήρωας αποκτά απεριόριστο αριθμό κινήσεων.
- **nwcmorpheus:** Μέγιστο ηθικό (morale).
- **nwcfollowthewhiterabbit:** Μέγιστη τύχη (luck).
- **nwcbluepill:** Χάστε το παιχνίδι (μάλλον τρελοί θα είστε!).
- **nwcredpill:** Ολοκληρώστε το παιχνίδι (μπράβο σας!).



Τέλος, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με την παράμετρο /nwcgrail. Οταν φορτώσει το παιχνίδι πατήστε το F4. Η επιλογή "Cheat Menu" θα εμφανιστεί στην κορυφή της οθόνης.

X-FILES: THE GAME

Είναι καιρός όμως να επιστρέψουμε σ' έναν κόσμο γεμάτο συνωμοσίες, άκρως απόρρητα κρατικά μυστικά για τα UFOs και για τον κόσμο του παραφυσικού. Για όλους εσάς που πιστεύα-



τε ότι κάτι κρύβεται πίσω από το παιχνίδι X-Files, έχω να πω μόνο ένα πράγμα: είχατε δίκιο! Η συνωμοσία αυτή όμως δεν μπόρεσε να μείνει κρυφή για πολύ καιρό και τα λαγωνικά του "PC Master" σας την αποκαλύπτουν:

Για επιπλέον Save Game Slots:

Για να αποκτήσετε περισσότερα slots παιχνιδιού, κρατήστε πατημένο το Shift και κάνετε κλικ στο εικονίδιο load/save.

Για να παραλείψετε την οθόνη με τα password:

Πηγαίνετε στην τοποθεσία όπου υπάρχει ο σταθμός εργασίας του Willmore's και κάνετε δεξί κλικ πάνω στο γράμμα "o".

Hints & tips

PROJECT IGI

Στην κεντρική οθόνη πληκτρολογήστε τη λέξη "nada" και στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς:



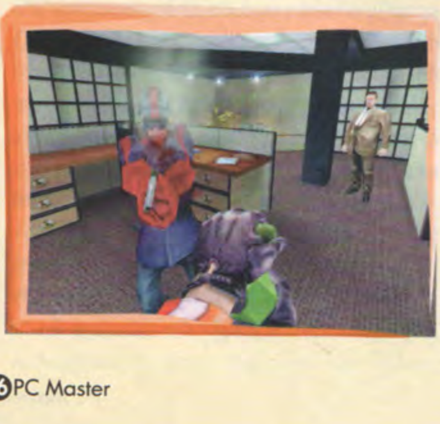
- **allgod:** God mode για το χαρακτήρα και την ομάδα σας.
- **allammo:** Απεριόριστα πυρομαχικά.
- **easy:** Αλλάξτε το βαθμό δυσκολίας του επιπέδου.
- **ewww:** Καταστρέψτε όλους τους αντιπάλους σας.

NO ONE LIVES FOREVER

Πρόκειται για ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, το οποίο είμαι σίγουρος ότι θα σας έκανε να γελάσατε πολλές φορές καθώς ξεχωρίζει για την πρωτοτυπία του και τη χιουμοριστική διάθεση των δημιουργών του. Να σημειώσουμε πως αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού θα διαβάσετε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Θα σας δώσουμε μερικά cheats για τις δύσκολες στιγμές, αλλά πριν να τα εφαρμόσετε, δοκιμάστε να ξεπεράσετε τα δύσκολα σημεία του παιχνιδιού ακολουθώντας τις παρακάτω συμβουλές και στρατηγικές. Αφήστε, λοιπόν, το όπλο σας για λίγο και διαβάστε παρακάτω, γιατί η γνώση είναι δύναμη!!!

Στοιχεία (Evidence)

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να θυμάστε για τα στοιχεία είναι ότι δεν θα σας δοθούν όλα με την πρώτη προσπάθεια σε ένα επίπεδο. Μερικά καλά πράγματα, όπως τον πυροσβεστήρα στο ναρκοπέδιο του Morocco, μπορείτε να τα αποκτήσετε μόνο με την ειδική συσκευή ανίχνευσης που θα προσαρμόσετε πάνω στα γυαλιά ηλίου. Ωστόσο, μαζεύοντας όσο περισσότερα στοιχεία μπορείτε, εκτός από το ότι είναι διασκεδαστικό, το παιχνίδι θα σας δώσει και μερικές ενδείξεις για το τι θα επακολουθήσει.



Οπλα (Weapons)

Το NOLF είναι περισσότερο ένα shooting game, στο οποίο θα πρέπει να παραμένετε όσο το δυνατόν πιο αφανείς και να κινείστε διακριτικά, σε αντίθεση με τα υπόλοιπα shooting games όπως το Quake στα οποία γίνεται σφαγή. Παρ' όλο που είναι δυνατόν να περάσετε από ορισμένα επίπεδα πυροβολώντας συνεχώς, οι πιθανότητες για επιβίωση είναι λίγες, μια και δεν υπάρχουν health packs παρά μόνο armor. Σημειώστε επίσης πως υπάρχουν και ανταμοιβές αν περνάτε από κάποια επίπεδα στα μουλωχτά.

Στην πραγματικότητα υπάρχουν δύο είδη όπλων στο NOLF: τα αθόρυβα και αυτά που θα κινητοποιήσουν τους φρουρούς. Θα πρέπει να έχετε μαζί σας ένα όπλο από κάθε είδος, αν



και θα πρέπει να μάθετε να κινείστε βασιζόμενοι περισσότερο στα αθόρυβα όπλα. Το Shepherd Arms P38 9mm μπορεί να γίνει ο καλύτερος φίλος σας. Οταν είστε ακίνητοι, είναι ευθύβολο και θανατηφόρο, ενώ θα βρείτε εύκολα πυρομαχικά γι' αυτό στις τσέπες των θυμάτων σας.

Οταν πρόκειται για έναν στόχο που βρίσκεται σε μεγάλη απόσταση από εσάς, χρησιμοποιήστε το τουφέκι Hampton Carbine 45. Εχει πολύ καλή ευθυβολία και είναι αρκετά αθόρυβο με τον σιγαστήρα. Ισως βέβαια να δυσκολευτείτε με τα πυρομαχικά σε μερικά επίπεδα. Σε ακραίες περιπτώσεις μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Spear gun ή τη βαλλίστρα Sportsman EX. Παρ' όλο που δεν έχουν μεγάλη εμβέλεια, μπορείτε να βγάλετε τα βέλη από τα θύματά σας και να τα ξαναχρησιμοποιήσετε. Ποιος είπε ότι η ανακύκλωση δεν έχει πλάκα;

Αν απ' την άλλη μεριά χρειάζεστε μεγάλη δύναμη πυρός. Αφήστε στην άκρη τα αθόρυβα όπλα και πιάστε είτε το AK-47 Assault Rifle ή το Hampton MPL 9mm SMG. Προτιμήστε το Hampton γιατί είναι λίγο πιο αθόρυβο και πιο ευθύβολο, αλλά αυτό είναι θέμα προσωπικών προτιμήσεων, οπότε διαλέξτε κάτι που να πηγαίνει με το στυλ σας.

Το M79 Grenade Launcher είναι σπουδαίο για να καθαρίζει ένα ολόκληρο δωμάτιο με την πρώτη, αλλά θα το χρησιμοποιήσετε πολύ λίγες φορές και απλώς θα καταλαμβάνει χώρο στο inventory. Αποφασίστε λοιπόν εσείς αν θα το χρησιμοποιήσετε. Τις περισσότερες φορές, όταν θα το χρειάζεστε, θα το βρίσκετε κάπου μέσα στο πεδίο της μάχης. Πάντως, αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι έχει μεγάλη δύναμη πυρός, αργεί πολύ για να ξαναγεμίσει, έχει λίγα πυρομαχικά και παράγει πάρα πολύ θόρυβο. Μπορείτε να κάνετε τη δουλειά σας και με άλλους τρόπους.

Εξοπλισμός (Gear)

Για την επιβίωσή σας στο πεδίο της μάχης, το ίδιο σημαντικός με τα όπλα σας είναι και ο υπόλοιπος εξοπλισμός σας. Παρ' όλο που κάποιες αποστολές απαιτούν να έχετε συγκεκριμένο εξοπλισμό για να τις ολοκληρώσετε, αυτόν θα τον διαλέξετε εσείς. Συνήθως θα έχετε κάποιες ελεύθερες θέσεις για να βάλετε αυτά τα αντικείμενα. Πάντως, όπως και με τα όπλα, κάποια αντικείμενα είναι περισσότερο χρήσιμα από κάποια άλλα.

Αν και το barette μπορεί να σας φαίνεται καλό, στην πραγματικότητα δεν είναι πολύ χρήσιμο. Μπορεί να παίξετε ολόκληρο το παιχνίδι και να μην το χρησιμοποιήσετε ποτέ. Το ίδιο μπορούμε να πούμε και για το coin. Αν και μερικές φορές μπορεί να σας φανεί χρήσιμο για να παραπλανήσετε έναν φρουρό, είναι καλύτερα να του φυτέψετε ένα βόλι ανάμεσα στα μάτια! Το explosive lipstick μπορεί να σας φανεί χρήσιμο μερικές φορές, αλλά θα βρείτε λίγα και κάνουν πολύ μεγάλο θόρυβο. Αφήστε, δε, που μπορεί να σκοτωθείτε κι ο ίδιος με τυχόν αλόγιστη χρήση του. Το perfume bottle είναι σπουδαίο για να εξοντώνετε ταυτόχρονα αρκετούς





εχθρούς σας, αλλά θα πρέπει να τους πλησιάζετε αρκετά.

Δύο πολύ χρήσιμα αντικείμενα είναι το body removing powder και το camera disabler. Το πρώτο είναι απαραίτητο για να δυσκολέψετε την ανακάλυψη των θυμάτων σας, αφού όπως ξέρετε, όσο λιγότερα θύματά σας ανακαλυφθούν τόσο περισσότερους βαθμούς θα κερδίσετε στο τέλος κάθε επιπέδου. Το ίδιο σπουδαίο είναι και το camera disabler. Αν και μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι χωρίς να το χρησιμοποιήσετε, αν απενεργοποιήσετε κάποιες κάμερες θα διευκολύνετε αρκετά τη ζωή σας.

Κάποια άλλα αντικείμενα που είναι απολύτως απαραίτητα για την ολοκλήρωση κάποιας αποστολής σας θα τα βρείτε όταν τα χρειαστείτε, όπως τα γυαλιά ηλίου (sunglasses) ή ο αναπτήρας (cigarette lighter). Το code breaker θα το χρειαστείτε αρκετές φορές για να περάσετε από κλειδωμένες πόρτες, ενώ σχεδόν πάντα θα βρείτε κάποιο όπου υπάρχει πόρτα που ανοίγει με κωδικό. Γι' αυτό δεν χρειάζεται να δεσμεύετε με αυτό μια θέση στο inventory σας. Οταν το χρειαστείτε, θα το βρείτε!

Με τις συμβουλές που σας δώσαμε, ελπίζω να κάναμε τη ζωή σας πιο εύκολη και να επιβιώσετε περισσότερο σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Κανείς δεν ζει για πάντα, αλλά αυτό δεν ισχύει για όλους. Κάποιοι είναι αθάνατοι γιατί χρησιμοποιούν cheats! Ιδού, λοιπόν, και τα cheats του παιχνιδιού:

Cheat Mode

Για να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς πατήστε το πλήκτρο "T" και στη συνέχεια εισαγάγετε τον κωδικό. Προσέξτε μόνο να εισαγάγετε τις ακόλουθες λέξεις με μικρά γράμματα:

- **mpimyourfather:** God mode
- **mpdrdentz:** Αναπληρώστε την υγεία σας
- **mpwonderbra:** Αναπληρώστε την ενέργεια της αρματωσιάς σας
- **mpwoulooklikeyouneedamonkey:** Πλήρης εξοπλισμός
- **mpgoattech:** Πλήρης ανανέωση των όπλων
- **mpmimimi:** Ολα τα όπλα
- **mpwegotdeathstar:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **mpmaphole:** Ολοκληρώστε το επίπεδο
- **mpasscam:** Προοπτική τρίτου προσώπου
- **mprosebud:** Αποκτήστε όχημα χιονιού
- **mpracerboy:** Αποκτήστε μοτοσυκλέτα
- **mpbuild:** Δείτε την έκδοση του παιχνιδιού
- **mpmilked:** Εγκαταλείψτε το παιχνίδι
- **mppos:** Δείτε τη θέση σας στο χάρτη

MECHWARRIOR 4

Η σειρά των παιχνιδιών Mechwarrior συμπληρώθηκε τελευταία με το Mechwarrior 4. Οι μάχες με τα τεράστια ανθρωποειδή ρομπότ συνεχίζονται όπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Μάλιστα, είναι τόσο δύσκολες που συχνά, επειδή δεν είναι πάντα εύκολο να είμαστε νικητές χρησιμοποιώντας μόνο τα νόμιμα μέσα, καταφεύγουμε στα παράνομα, δηλαδή στα cheats! (Αυτός είναι και ο λόγος που διαβάζετε τη στήλη φαντάζομαι...)



Για να μπορούν να ενεργοποιηθούν οι κωδικοί που σας δίνουμε, θα πρέπει αρχικά να πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Control+Alt+Shift και μετά να πληκτρολογήστε τους κωδικούς που ακολουθούν. Πληκτρολογώντας κάποιον από αυτούς ενεργοποιείτε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.

- **IY:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **UO:** Εχετε απεριόριστα πυρομαχικά.
- **HF:** Απενεργοποιείτε τη θερμική ανίχνευση.
- **IB:** Καταστρέφετε το εχθρικό Mech.
- **ML:** Ολοκληρώνετε άμεσα την αποστολή με επιτυχία.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Για το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι δεν έχουμε να γράψουμε πολλά, μια και μπορείτε να διαβάσετε την αναλυτική παρουσίασή του στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Εμείς, από τη μεριά μας, θα σας δώσουμε μερικά cheats για να μπορέσετε να τα βγάλετε πέρα στις δύσκολες στιγμές που -πιστέψτε με- θα συναντήσετε.

- **pleasehealme:** Γιατρεύεστε πλήρως.



- **mapshowitall:** Αποκαλύπτεται ολόκληρος ο χάρτης.
- **gimmegifts:** Ενα πλήρως εξοπλισμένο κατάστημα ανοίγει εκεί που είστε για τις προμήθειές σας.
- **allmissionsaregoodtogo:** Εχετε πλήρη πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού.
- **basegoveryfast:** Οι βάσεις σας θα κατασκευάζονται πολύ γρήγορα.
- **basepopulate:** Για τον πληθυσμό της βάσης σας.
- **basefillerup:** Δίνει στη βάση σας αρκετή ενέργεια.
- **ineedspells:** Απεριόριστο manna.
- **itsmyparty:** Εχετε άμεσα Party House.

HITMAN: CODENAME 47

Ανοίξτε σε έναν text editor (π.χ. notepad) το αρχείο Hitman.ini που βρίσκεται στο directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι. Προσθέστε στο αρχείο τη γραμμή "enableconsole 1",



χωρίς τα εισαγωγικά, και αποθηκεύστε το αρχείο. Τώρα, όταν θα παίζετε μία αποστολή, απλώς πατήστε το πλήκτρο "~" (βρίσκεται πάνω από το Tab). Πληκτρολογήστε κάποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **god 1:** God mode
- **giveall:** Εχετε όλα τα όπλα γεμάτα πυρομαχικά
- **infammo:** Σας δίνει ανεξάντλητα πυρομαχικά
- **invisible 1:** Σας κάνει αόρατους

PC

MESSIAH: Bob vs Satan

Μέρος Α'

Εχετε κολλήσει στο Messiah; Αδυνατείτε να καθοδηγήσετε σωστά τον άγγελο κυρίου, τον Bob, στην προσπάθειά του να αποδιώξει το Σατανά; Εχετε δοκιμάσει τα πάντα, αλλά δεν γίνεται τίποτα; Αφήστε στην άκρη το Ultrex και πάρτε μπροστά σας αυτό τον οδηγό στρατηγικής. Αν δεν καταφέρετε να νικήσετε, εγώ θα φάω τα διπλώματά μου!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Αξίζει, καταρχήν, να σημειώσω ότι εκτός από αυτούς που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με το παιχνίδι, ο συγκεκριμένος οδηγός στρατηγικής απευθύνεται και σε όσους είχαν καταπιαστεί μαζί του παλαιότερα και το είχαν ολοκληρώσει με επιτυχία, σε επίπεδα μικρότερα του hard. Πιστέψτε με, είναι ενδιαφέρουσα εμπειρία να ασχοληθείτε ξανά με το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και να προσπαθήσετε να το τερματίσετε, στον ύψιστο βαθμό δυσκολίας αυτή τη φορά. Το είχα τονίσει και στο review: κάθε πρόβλημα στο Messiah επιδέχεται επιπλέον της μίας λύσεις, Θα διαπιστώσετε ότι ένα πρόβλημα που λύσατε παλαιότερα με έναν τρόπο, μπορεί τη δεύτερη φορά να το λύσετε διαφορετικά.

Κι αν κολλήσετε -κάτι αναμενόμενο, αφού στο hard τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα απ' ό,τι στα δύο άλλα επίπεδα-, μην ανησυχείτε καθόλου. Η λύση που κρατάτε στα χέρια σας υπόσχεται να σας βγάλει από τη δύσκολη θέση, όποιο επίπεδο δυσκολίας κι αν έχετε επιλέξει. Τούτο διότι, σε αντίθεση με τη συντριπτική πλειονότητα των υπόλοιπων ξένων εντύπων, έχω φροντίσει οι λύσεις που προτείνω να είναι οι βέλτιστες δυνατές ώστε να εφαρμόζονται και με τους ιδιαίτερους κανόνες που ισχύουν στο hard (αν πεθάνει ο ξενιστής, πεθαίνει κι ο Bob). Συμπέρασμα: Οποιες κι αν είναι οι προηγούμενες εμπειρίες σας με το παιχνίδι, ό,τι βαθμό δυσκολίας και να επιλέξετε, ο παρών οδηγός στρατηγικής είναι για εσάς!

Μία τελευταία διευκρίνιση: Θεωρώ ότι έχετε βασικές γνώσεις στη χρήση του mouse (ώστε να είναι ενεργοποιημένο το mouse-look για τη βέλτιστη δυνατή αντίληψη του περιβάλλοντος χώρου), ότι έχετε διαβάσει το manual και ξέρετε λίγο πολύ τι θα συναντήσετε στο παιχνίδι και, τέλος, ότι έχετε εγκαταστήσει το patch 0.2 (δηλαδή έχετε την έκδοση 1.2), ώστε να αποφευχθεί τυχόν εμφάνιση απρόσμενων προβλημάτων-bugs.



Με αυτά κατά νου, προχωρούμε στη λύση...

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ
ΠΙΑΣΕ ΕΝΑΝ COMMANDER ΣΤΗΝ ΠΥΛΗ 2!

Μετά το εισαγωγικό βίντεο και την ελεύθερη πτώση του Bob, συνέρχεστε και συνειδητοποιείτε πως έχετε μπει στο σώμα ενός αστυνομικού. Η πρώτη σας δουλειά, για να εξοικειωθείτε και με το χειρισμό του Bob, είναι να βρείτε όπλο. Ανεβείτε τα διπλανά κιβώτια που σχηματίζουν μία φυσική σκάλα και ενεργοποιήστε το τελευταίο κιβώτιο. Απομακρυνθείτε γιατί επακολουθεί έκρηξη. Στα συντρίμμια θα βρείτε ένα όπλο. Εξοπλίστε το χαρακτήρα σας με αυτό. Ανεβείτε τη σκάλα, περάστε απέναντι και ανατινάξτε για άλλη μία φορά τα κιβώτια ώστε να ανοίξει η δίοδος. Περάστε την πόρτα και κατευθυνθείτε προς το χώρο όπου βρίσκονται οι επιστήμονες (ευθεία και όλο αριστερά). Μαζί με έναν αστυνομικό θα βρείτε και δύο Scientists να κυκλοφορούν αμέριμνοι, περιμένοντας κανέναν άγγελο σε συσκευασία junior να τους κάνει possess. Προτιμήστε αυτόν που βρίσκεται πίσω από τα βαρέλια (όχι ότι μπορείτε -ούτως ή άλλως- εύκολα να κάνετε possess τον άλλο που χειρίζεται την κονσόλα...).

Μόλις μπείτε στο νέο σώμα σας, φροντίστε να την κοπανήσετε από τη δεξιά πλευρά, περνώντας όσο πιο μακριά από το συνάδελφο Scientist, διότι θα σας ζητήσει να τον απαλλάξετε προσωρινά από τα καθήκοντά του ως χειριστή κονσόλας και εσείς δεν διαθέτετε τις απαραίτητες γνώσεις για κάτι τέτοιο. Αποτέλεσμα; Θα αρχίσουν οι συναγερμοί να σφυράνε και... μαύρο φίδι που σας έφαγε! Ακόμη, λοιπόν, κι αν σας το ζητήσει, "κάνετε τον Κινέζο" και συνεχίστε την πορεία σας. Ανεβείτε τα σκαλιά και τη ράμπα, προσπεράστε τους αστυνομικούς και ανοίξτε τη δίοδο. Ο διακόπτης μπροστά σας ξεκλειδώνει την Πύλη 4. Πατήστε τον, επιστρέψτε εκεί απ' όπου



Ετσι πρέπει να τοποθετηθούν οι ανεμιστήρες, για να σκαρφαλώσετε μέχρι το εργαστήριο ραδιενέργειας.



Δεν αγοράζεις τακτικά το "PC Master"; Στο καρφί!



Με τη ραδιενεργό τσιμπίδα ανά χείρας, περάστε μέσα από αυτή την πόρτα για να βρεθείτε δίπλα στην Commander.

"ψωνίσατε" τον Scientist και μπείτε στην Gate 4. Η πόρτα μπροστά σας είναι κλειδωμένη, οπότε θα χρειαστούν μερικά ακροβατικά...

Ανεβείτε τα κιβώτια που τόσο βολικά τοποθετήθηκαν εκεί και πηδήξτε προς τις σκάλες, πέρα από τις ακτίνες laser. Προχωρώντας θα βρείτε μία εξέδρα με έναν αστυνομικό. Πάρτε φόρα και εκτελέστε μία μεγαλόπρεπη βουτιά στο κενό με τριπλή περιστροφή και back-flip! Τη ζημιά σας πλέον την κάνατε, ο επιστήμονας έσπασε χέρια-πόδια και πρόκειται να πεθάνει, οπότε καιρός να την κοπανήσετε. Ανεβείτε τα ledges (προσοχή στους ατμούς) και πηδήξτε από την άλλη μεριά, φροντίζοντας να κρατήσετε το πλήκτρο Jump πατημένο, ώστε η προσγείωση να μη θυμίζει πιλότο Ολυμπιακής (just kidding)...

Για άλλη μία φορά θα χρειαστεί να σκαρφαλώσετε, μόνο που τώρα είναι απαραίτητη μία επιπλέον ρύθμιση. Κοιτώντας ψηλά θα εντοπίσετε τρεις μεγάλους ανεμιστήρες, με διακόπτες στη βάση τους. Πατήστε τους διακόπτες ώστε αυτός που βρίσκεται δίπλα στα ledges (προεξοχές), αμέσως δεξιά τους, να κατέβει εντελώς κάτω, ο διπλανός του στα δεξιά να βρίσκεται ένα επίπεδο πιο πάνω και ο τελευταίος ανεμιστήρας να βρίσκεται όσο πιο ψηλά γίνεται. Ετσι δημιουργείται μία τεχνητή σκάλα και μπορείτε, ανεβαίνοντας πρώτα τα ledges και πηδώντας διαδοχικά από τον έναν ανεμιστήρα στον άλλο, να εκτοξευθείτε στο επόμενο επίπεδο.

Μόλις βρεθείτε στο χώρο με τους εργάτες ραδιενέργειας, μπείτε γρήγορα στο σώμα αυτού με τη μεγάλη "τσιμπίδα". Επειδή σήμανε συναγερμός, όλοι οι επιμέρους σταθμοί απενεργοποιήθηκαν και πρέπει να τους ενεργοποιήσετε έναν έναν. Αφήστε τελευταίο αυτόν που βρίσκεται δίπλα στη ραδιενεργό πέτρα (όχι τον διακόπτη στο κέντρο, την πέτρα που ίπταται καταμεσής μίας ακτίνας φωτός δίπλα στους σταθμούς). Αφού τους ενεργοποιήσετε όλους, το ασανσέρ τίθεται πάλι σε λειτουργία. Πάρτε την πέτρα με την τσιμπίδα (οπλίστε με το κουμπί action, πλησιάστε και "πυροβολήστε"), μπείτε στο ασανσέρ και κατεβείτε στο άλλο επίπεδο όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Απέναντι και δεξιά βρίσκεται μία έξοδος (δυσκολεύτηκα να την εντοπίσω την πρώτη φορά που έπαιζα το game...). Βγείτε από εκεί και, voila, το δωμάτιο με την Commander.

Αν ήσαστε αρκετά γρήγοροι, θα μπορέσετε με την πέτρα να σκοτώσετε τη φρουρά της Commander. Με αργά βήματα πλησιάστε σε ορισμένη απόσταση από τους αστυνομικούς και παρατηρήστε τους να ασφυκτιούν λόγω της ραδιενέργειας και να πεθαίνουν. Μην πλησιάσετε πολύ γιατί αφ' ενός υπάρχει ο κίνδυνος να σας πυροβολήσουν και αφ' ετέρου κινδυνεύετε να σκοτώσετε και την Commander. Γι' αυτό (καλού κακού) κάνετε ένα save πριν να επιχειρήσετε την προαναφερόμενη ενέργεια. Μόλις η συνοδεία εξολοθρευτεί, απομακρυνθείτε και περιμένετε μέχρι η πέτρα να αυτοκαταστραφεί. Πλέον μπορείτε άνετα να πλησιάσετε και να κάνετε possess την Commander.

Σημείωση: Μία εναλλακτική λύση είναι να κάνετε possess το μηχανικό, φροντίζοντας βέβαια κάτι τέτοιο να γίνει πίσω από το σκάφος, ώστε να μη σας αντιληφθούν οι αστυνομικοί. Με αυτόν υπό τον έλεγχό σας μπορείτε σιγά σιγά να περάσετε τον κλοιό των αστυνομικών και να προσεγγίσετε την Commander. Αυτή είναι μία από τις πάμπολλες περιπτώσεις που η λύση που προτείνεται στον οδηγό μπορεί να διαφέρει από μία που εντοπίσατε εσείς ή βρήκατε να αναφέρεται κάπου αλλού. Αλλωστε γι' αυτό το Messiah ανταμείφθηκε με υψηλό βαθμό στο review. Προσφέρει πληθώρα επιλογών, οι οποίες ανοίγονται μπροστά σας, αρκεί να θέσετε σε λειτουργία το μυαλό και την εφευρετικότητά σας.

Μόλις αποκτήσατε καμπύλες, λοιπόν (και τι καμπύλες!). Επίσης, αποκτήσατε εξουσία, μόνο που δεν θα σας δοθεί η δυνατότητα να την εκμεταλλευτείτε στο παιχνίδι. Ξεκλειδώστε την πέμπτη Πύλη, πάρτε όπλο, συνεχίστε στην Πύλη 3 και καταλήγετε στο σημείο απ' όπου αρχίσατε, μόνο που τώρα η Πύλη 2 μπορεί να ανοίξει, αφού έχετε στην κατοχή σας μία Commander. Συγχαρητήρια (εδώ τελειώνει και η πρώτη demo version του παιχνιδιού)! Κάνετε ένα save προτού εισέλθετε στο "κυκλάκι" που ανοίγει την πόρτα και ετοιμαστείτε για κάτι πολύ πιο δύσκολο...

ΑΠΟ ΝΩΡΙΣ ΣΤΑ ΒΑΣΑΝΑ

Μόλις ανοίξετε την πόρτα, θα σας επιτεθεί με ice guns η πρώτη



Κυριεύετε έναν ποντικό, μπαίνετε από τη μικρή τρύπα στα δεξιά, κάνετε ό,τι έχετε να κάνετε και βγαίνετε από το δωμάτιο στα δεξιά με ένα bazooka.



Αυτό το κουμπί ΜΗΝ το πατήσετε (εκτός αν σας αντιληφθούν).



Ενα από τα games-in-a-game που περιέχει το Messiah. Εδώ πρέπει να καθοδηγήσετε το ποντίκι μέσα από το λαβύρινθο της λάβας.

ομάδα από Chots. Με strafing και το machinegun θα τους νικήσετε, υποχωρώντας προς τη βάση σας σταδιακά. Μόλις όμως επιχειρήσετε να μπείτε στο άλλο δωμάτιο, θα διαπιστώσετε πως καραδοκεί ένας Chot να σας καμακώσει με το R.P.H.

Τη ζωή σας θα κάνει πολύ πιο εύκολη ένας εκτοξευτής ρουκετών που βρίσκεται στην άλλη άκρη του δωματίου, πίσω από ένα κιβώτιο. Με προσοχή μετακινηθείτε προς τα κει, αποφεύγοντας τα εκτοξευόμενα καμάκια, και πάρτε στα χέρια σας το χρησιμότατο αυτό όπλο. Ξεφορτωθείτε με μία ριπή τον ενοχλητικό τύπο που τόση ώρα σάς... έκανε καμάκι (!) και πάρτε του το όπλο, γιατί δεν θα αργήσουν να καταφθάσουν ενισχύσεις, όλες εχθρικές. Με αυτό σκοτώστε τις δύο επόμενες ομάδες από Chots, ώστε τελικά να ανοίξει η Πύλη 1. Αν προτιμάτε για ευκολία να χρησιμοποιήσετε το bazooka για την εξολόθρευσή τους, φροντίστε τουλάχιστον να φυλάξετε 1-2 βολές γιατί θα σας χρειαστούν αμέσως μετά.

Αφού περάσετε την Πύλη 1, θα παρατηρήσετε πως ο μόνος τρόπος για να μπείτε στις εσωτερικές εγκαταστάσεις του αστυνομικού τμήματος είναι μέσω μίας πόρτας που φυλάσσεται από δύο φρουρούς και έναν ηλεκτροφόρο φράκτη. Για να καταφέρετε να περάσετε, τελικά, υπάρχουν περισσότερες μέθοδοι απ' όσες θα φανταζόσαστε. Υστερα από λίγο ψάξιμο, ανακάλυψα τρεις:

- Αν έχετε φυλάξει μερικές ρουκέτες στο bazooka, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να ανατινάξετε το φράχτη στα αριστερά της Gate 1, να σκοτώσετε τη φρουρά και να προχωρήσετε στο εσωτερικό. Είναι ο πιο γρήγορος τρόπος, ωστόσο δεν συστήνεται.
- Αν έχετε μία ρουκέτα, μπορείτε να κατευθυνθείτε δεξιά, να καταστρέψετε το φράκτη που προφυλάσσει μία Commander και να την κάνετε possess. Επειτα επαναλάβετε τη διαδικασία που προαναφέρθηκε ή ανεβείτε το ασανσέρ, ενεργοποιήστε την turret για να καταστρέψτε έτσι το φράχτη της κύριας εισόδου.
- Αν δεν έχετε ούτε μία ρουκέτα, μπορείτε να σκοτώσετε τους πάντες με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, να ανεβείτε το ασανσέρ και να πηδήξετε ως Bob πλέον με τα φτερά σας πάνω από το φράχτη. Οι αστυνομικοί υπάρχει περίπτωση να σας αντιληφθούν, αλλά ακόμη κι αν συμβεί αυτό, ακολουθείτε την τακτική "μπαίνω στο θύμα, σκοτώνεται το θύμα, μπαίνω στο θύτη".

Οπως και να 'χει, σκοπός σας είναι να καταλήξετε δίπλα στην είσοδο για τα γραφεία και τα εργαστήρια της αστυνομίας και να μπείτε μέσα. Η βέλτιστη μέθοδος είναι με την Commander, οπότε συνεχίζω θεωρώντας πως ακολουθήσατε κι εσείς αυτή τη μέθοδο.

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ ΚΙΜΑ!

Βρίσκεστε στο δωμάτιο με τον Incinerator, μία μηχανή για ανθρώπινο κιμά...! Σκοπός σας να ανοίξετε την πόρτα που είναι κλειδωμένη. Δυστυχώς για εσάς αυτό θα χρειαστεί μια μικρή προσπάθεια για να γίνει. Καταρχήν, θα πρέπει να τροφοδοτήσετε τη μηχανή αυτή με πρώτες ύλες, για να γεμίσει η δεξαμενή. Δηλαδή θα πρέπει να "θυσιάσετε" μερικούς ανθρώπους, για το κοινό καλό βεβαίως, βεβαίως... Πάρτε φόρα, λοιπόν, και πηδήξτε στη μηχανή φροντίζοντας, λίγο προτού προσγειωθεί ο άνθρωπος που χειρίζεστε στα γρανάζια, να βγείτε από το σώμα του και με τα φτερά σας να γλιτώσετε τον κίνδυνο. Ωραία...

Χρειαζόμαστε όμως άλλους δύο ανθρώπους. Τι κάνουμε; Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία με τον τεχνικό που βρίσκεται εκεί δίπλα. Οσο για τον τελευταίο, αν δεν σας έχει μείνει κανένας αστυνομικός έξω από το κτίριο, θα πρέπει να κοπιάσετε λιγάκι. Ανεβείτε τις σκάλες και, ως Bob, πηδήξτε στο πρεβάζι αριστερά από τη γυάλινη πλατφόρμα με τους Scientists. Σκύψτε και μπουσουλώντας (sic) περάστε στο εσωτερικό της πλατφόρμας. Κάνετε possess τον επιστήμονα που χειρίζεται την κονσόλα και ενεργοποιήστε την. Ως διά μαγείας η πλατφόρμα εξαφανίζεται και ο άλλος επιστήμονας που στεκόταν πάνω της γίνεται τροφή για τα θηρία [βασικά για τον Incinerator γίνεται τροφή, αλλά επ' ευκαιρία, να μην πάρουμε κι εμείς τη μίζα μας από τα ξύλινα;! :)]. ***Σημείωση:*** Αν τυχόν κάτι δεν πάει καλά και σκοτώσετε τα άτομα χωρίς να τα ρίξετε στη μηχανή του κιμά, μην ανησυχείτε, κάθε λίγο θα ξεπετάγεται και από ένας Scientist από μία διάφανη πόρτα για να σας διευκολύνει...

Εχοντας ολοκληρώσει το τάισμα, εξέρχεστε με τον ίδιο τρόπο που μπήκατε και πατάτε το κουμπί δίπλα στα κάγκελα για να ενεργοποιηθεί η μηχανή. Ενα βαρέλι εμφανίζεται από το πουθενά, ανεβαίνει στο πάνω επίπεδο και... σταματάει.



Προσωπικά περίμενα να συνεχίσει προς την πόρτα, να την ανοίξει αυτόματα και να περάσω κι εγώ στο επόμενο δωμάτιο, ως ανταμοιβή για το baby-sitting που έκανα στη μηχανή. Κι όμως, το βαρέλι σταματάει εκεί και αρνείται πεισματικά να κουνηθεί. Το βάραγα, το έσπρωχνα, τίποτα. Αρχισα να πιστεύω ότι κάτι κάνω λάθος. Τέλος πάντων, εδώ ή θα βρείτε τη λύση με τη μία ή θα παιδεύεστε 10 ώρες χωρίς αποτέλεσμα, μέχρι να σας πουν τι πρέπει να κάνετε και να "τα πάρετε στο κρανίο". Πολύ απλά πρέπει να ανέβετε ως Bob στο βαρέλι και να πηδήξετε όχι απέναντι, που είναι η πρώτη σκέψη που θα σας έρθει στο μυαλό, αλλά σε ένα ledge δίπλα στην πόρτα. Εκεί θα βρείτε έναν διακόπτη που θα ανοίξει την πόρτα για 7 δευτερόλεπτα. Εκμεταλλευτείτε αυτό το διάστημα κατεβαίνοντας από το ledge και προχωρώντας γοργά προς την πόρτα που μόλις άνοιξε.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ

Οπως θα παρατηρήσετε τώρα πρέπει να ανεβείτε μέχρι την κορυφή αυτού του κυλινδρικού δωματίου, πηδώντας από τη μία προεξοχή στην άλλη. Δεν είναι τόσο δύσκολο όσο θα σας φανεί στην αρχή. Κοιτάξτε όμως να το συνηθίσετε, γιατί παρόμοια ακροβατικά θα χρειαστεί να επαναλάβετε κι άλλες φορές στο παιχνίδι. Αν πάντως δυσκολεύεστε, πολύ απλά κάνετε ένα quicksave ύστερα από κάθε επιτυχημένο άλμα. Επίσης, όταν σε μια στιγμή δεν βλέπετε προς τα πού πρέπει να πάτε, πηδήξτε στον αέρα στην αντίθετη πλευρά από εκεί που προσγειωθήκατε, κάνετε το γύρο του κυλινδρικού εμποδίου που βρίσκεται στο κέντρο και εμποδίζει τη θέαση και θα βρείτε μπροστά σας ένα ledge για να πιαστείτε.

Με αυτή τη διαδικασία ανεβαίνετε μέχρι την κορυφή και πηδάτε από την άλλη πλευρά. Φτάνετε μέχρι το τέλος της γέφυρας και ανοίγετε την πόρτα. Βρίσκεστε στην κορυφή ενός πολυγωνικού κτιρίου με πολλούς αστυνομικούς στο "ισόγειο". Αν έχετε ρυθμίσει τη δυσκολία στα πρώτα δύο επίπεδα (Easy, Normal), κατεβείτε ομαλά στο έδαφος και κάνετε τον ένα μετά τον άλλο possess τους αστυνομικούς, μέχρι να μείνει ένας τον οποίο και θα δαιμονίσετε. Hint: για να ξεφορτωθείτε τον "τεθωρακισμένο", ψάξτε για ένα κουμπί στη βάση του τείχους με το οποίο προφυλάσσεται και πατήστε το. Θα υποστεί μία ανώμαλη προσγείωση και δεν θα σας ξαναενοχλήσει...

Επειδή όμως αυτή είναι η "μπακάλικη" μέθοδος, ορίστε και η ορθή: Προχωρήστε στο πρεβάζι έως ότου βρείτε έναν σωλήνα που σας εμποδίζει να προχωρήσετε περαιτέρω. Πηδήξτε στον αέρα χτυπώντας τα φτερά του Bob, κάνετε τον κύκλο αυτού του σωλήνα ώστε να βρεθείτε στην άλλη πλευρά του, εντοπίστε μια γωνία του τοίχου που δεν φωτίζεται καθόλου και προσγειωθείτε ομαλά. Αν όλα πήγαν καλά, θα βρίσκεστε κοντά στην πλάτη ενός αστυνομικού. Μπουσουλώντας πλησιάστε αργά και δαιμονίστε τον. Ετσι, δεν θα σας αντιληφθεί κανένας και δεν θα χρειαστεί να προβείτε σε αιματοχυσίες...

ΚΑΙΡΟΣ ΝΑ ΓΙΝΟΥΜΕ... ΜΥΩΔΕΙΣ!

Παριστάνοντας τον αστυνομικό πάρτε το ασανσέρ και μπείτε στην πόρτα που οδηγεί σε -φαινομενικό- αδιέξοδο. Θα βρεθείτε σε ένα πολύ μικρό δωμάτιο, με μια μικρή τρύπα υπονόμου και ένα δύο ποντίκια να τριγυρνούν από δω κι από κει. Αν σας έρθει η έμπνευση, έχει καλώς... Αλλιώς το παρόν σημείο θα αποτελέσει -για άλλη μία φορά- σπαζοκεφαλιά για τον παίκτη. Οσο και να προσπαθήσετε να πυροβολήσετε για να ανοίξει η τρύπα, όσο και να την κάψετε με το φλογοβόλο μήπως και γίνει καμιά έκρηξη και βρεθεί δίοδος, όσο και να πιέζετε τον Bob να χωθεί σε αυτή τη μικρή τρύπα τίποτα δεν πρόκειται να καταφέρετε. Η λύση είναι απλή και αποδεικνύει το πλεονέκτημα του να είσαι... μυώδης! Για όσους δεν κατάλαβαν, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να δαιμονίσετε τα ποντίκια (μύες, στην αρχαΐζουσα) που βρί-

ΣΤΑΜΑΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ... ΑΝΤΑΡΣΙΑ


Η πρώτη χειροβομβίδα πάει εδώ.

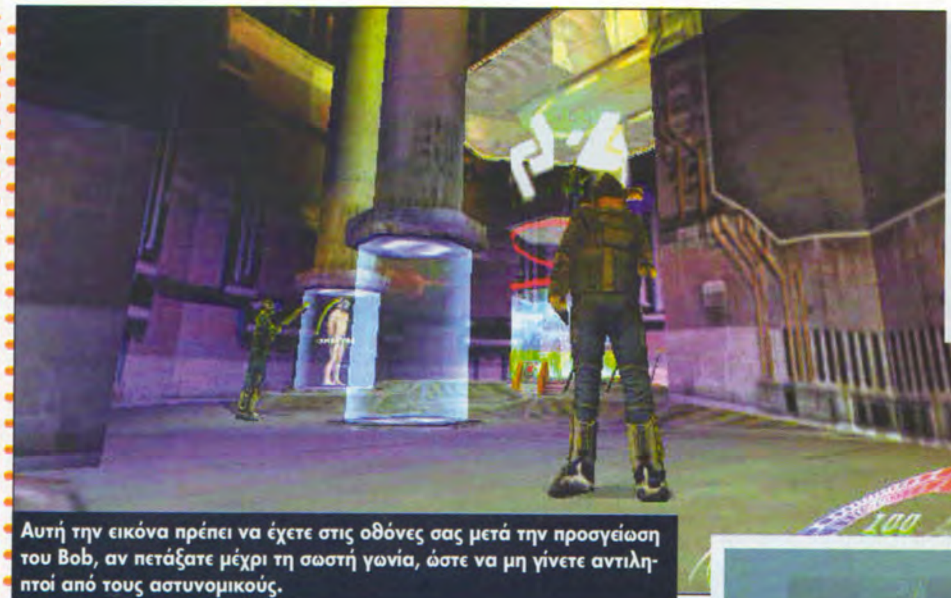

Ακολουθεί προσποίηση και ρουκέτα στον τύπο απέναντι.


Τρίτο θύμα ο αντάρτης που κρύβεται στη "φούσκα".


Πυροβολήστε δίπλα στα πόδια του και με δύο το πολύ βολές θα τον στείλετε στα θυμαράκια...


Ο τελευταίος κρύβεται ακριβώς εδώ. Μία ρουκέτα από sniping mode αρκεί για να δώσει τέλος στους μπελάδες σας.

Most wanted



Αυτή την εικόνα πρέπει να έχετε στις οθόνες σας μετά την προσγείωση του Bob, αν πετάξατε μέχρι τη σωστή γωνία, ώστε να μη γίνετε αντιληπτοί από τους αστυνομικούς.



Επειτα από αρκετό ψάξιμο θα βρείτε την πολυπόθητη Commander, και μάλιστα γυμνή! Δυστυχώς, όταν τη δαιμονίσετε, θα έχει ήδη ντυθεί [δεν μπόρεσα -μέχρι στιγμής- να βρω κάνα easter egg που να την ξαναγδύνει! :)].



σκονται εκεί και έτσι να μπείτε στον αγωγό του υπονόμου!

Ενας άλλος γρίφος ακολουθεί, που θυμίζει αυτούς τους λαβυρίνθους που βλέπουμε στα σταυρόλεξα και πρέπει να πάμε από τη μία στην άλλη. Εδώ με τον ποντικό, πρέπει να περάσετε στην άλλη πλευρά πατώντας πάνω στα κομμάτια και επιπλέον πάνω σε ένα καυστικό υγρό που μοιάζει με λάβα. Πιάστε τα πλήκτρα, λοιπόν, για να εκτελείτε κινήσεις ακριβείας, κάνετε ένα save γιατί μπορεί να χάσετε πολύ εύκολα και κινηθείτε απέναντι, πάνω από το κόκκαλο χεριού, ευθεία, τέρμα δεξιά, πάνω από τη σπονδυλική στήλη του σκελετού, ευθεία, πάνω από το μηριαίο κόκκαλο, αριστερά, περιμένετε να κατέβουν τα νερά και μπείτε στην τρύπα του υπονόμου στα δεξιά.

Μετά τις σύντομες περιπλανήσεις στις τρύπες των υπονόμων, βγαίνετε σε ένα κυλινδρικό δωμάτιο με ένα Chot να σας περιμένει να το κυριεύσετε! Αφού αποκτήσετε ανθρώπινο σώμα, ενεργοποιήστε το αυτοκαταστρεφόμενο κιβώτιο και προχωρήστε ευθεία κι έπειτα δεξιά. Θα βρεθείτε σε ένα πεδίο μαχών μεταξύ αστυνομικών και ανταρτών. Σκοπός σας είναι να ενεργοποιήσετε το ασανσέρ που βρίσκεται ακριβώς αριστερά σας. Για να γίνει αυτό, αφήστε πρώτα να γίνει η πρώτη επίθεση των αστυνομικών, μετά περάστε απέναντι και στα αριστερά ανατινάξτε το γυάλινο τοίχο και απενεργοποιήστε τις ακτίνες laser. Κατευθυνθείτε στην απέναντι πλευρά όπου μόλις απενεργοποιήθηκε το εμπόδιο των ακτίνων και ανατινάξτε τα κιβώτια πάνω στη σκάλα. Το γυαλί πάνω από το ηλεκτρικό πεδίο στην πόρτα έσπασε, οπότε ανεβείτε στα βαρέλια και πηδήξτε μέσα. Αν έχει επιζήσει ο αξιωματικός προτιμήστε να μπείτε ως Bob για να τον κυριεύσετε. Αλλιώς ως Chot. Στα δεξιά υπάρχει ένας διακόπτης που επαναφέρει την ενέργεια στο ασανσέρ. Πατήστε τον και απενεργοποιήστε επίσης το ηλεκτρικό πεδίο της πόρτας. Πάρτε μαζί σας τον εκτοξευτή ρουκετών. Προχωρήστε προς το ασανσέρ (αν βρείτε αντιπάλους, θυμηθείτε πως έχετε και χειροβομβίδες μαζί σας...) και μπείτε στην πόρτα στο ανώτερο επίπεδο.

ΠΟΥ ΤΙΣ ΒΡΙΣΚΕΙΣ ΠΟΥ ΤΙΣ ΧΑΝΕΙΣ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΓΥΝΑΙΚΕΣ...

Για άλλη μία φορά θα χρειαστείτε τη συνδρομή μίας Commander για να σας συμπαρασταθεί στο θεόκλητο έργο σας. Ομως, αυτές οι γυναίκες είναι λιγουλάκι δυσεύρετες. Και εντάξει να τις βρεις. Αντε μετά να τις φέρεις και στα νερά σου (ή μάλλον εκεί όπου τις θέλεις να είναι...). Στο νέο δωμάτιο, λοιπόν, σκαρφαλώστε στα κιβώτια που θα βρείτε μπροστά σας και ανατινάξτε αυτό που βρίσκεται στην κορυφή. Το συρματόπλεγμα του αεραγωγού καταστρέφεται και είναι πλέον προσβάσιμος. Προτού μπείτε μέσα, αφήστε το bazooka εκεί. Θα σας χρειαστεί αργότερα!

Περνώντας από την τρύπα θα βρεθείτε στην κορυφή ενός άλλου αγωγού. Πετάξτε τον άνθρωπο που "κουβαλάτε" και ως Bob προσεδαφιστείτε. Πλησιάστε την πόρτα, η οποία θα ανοίξει αυτόματα. Στα δεξιά βρίσκεται μία Commander. Με λίγη προσοχή θα καταφέρετε να μπείτε μέσα της. Ελέγχοντάς την πια, ανοίξτε την άλλη πόρτα του δωματίου και θα συναντήσετε άλλες τρεις Commanders. Εδώ ψάχναμε απεγνωσμένα μία, τελικά μας προέκυψαν τέσσερις! Αγνοήστε τες και προχωρήστε στη μεγάλη έξοδο στα δεξιά (μην πάτε ακόμη αριστερά να ανέβετε τις σκάλες). Μπορεί να είναι κόκκινη, αλλά μόλις πλησιάσει η Commander γίνεται πράσινη κι ανοίγει. Θα βρεθείτε ένα επίπεδο παρακάτω από εκεί όπου αφήσατε το bazooka. Ανεβείτε τις σκάλες και εξοπλιστείτε με αυτό, "ψωνίζοντας" παράλληλα κι ένα offensive bot ενεργοποιώντας την ανάλογη κονσόλα.

Πλέον είστε έτοιμοι να βγείτε στην πιάτσα!:) Κατεβείτε πάλι τις σκάλες, προσπεράστε τις Commanders και κατευθυνθείτε στην αριστερή πλευρά, εκεί όπου σας είπα πριν να μην πάτε ακόμη. Ανοίγοντας την πόρτα θα βρείτε τρεις αντάρτες "ταμπουρωμένους" πίσω από κιβώτια. Με τον εκτοξευτή ανά χείρας δεν νομίζω να δυσκολευτείτε ιδιαίτερα... Αφού ξεμπερδέψετε με αυτούς, ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά. Μπροστά σας βρίσκεται μία turret. Μόλις την ενεργοποιήσετε θα προδοθείτε. Γι' αυτό φροντίστε, αφού το κάνετε γρήγορα, να εξολοθρεύσετε τις αντίπαλες οχυρώσεις στο απέναντι κτίριο και 3-4 διαστημόπλοια που θα σας περιτριγυρίζουν. Μόλις το πεδίο είναι ασφαλές, καταστρέψτε και τον φράχτη που εμποδίζει τη δίοδο (αν δεν έχει ήδη απενεργοποιηθεί). Βγείτε από την turret και μπείτε στη νέα πόρτα

που μόλις έγινε προσβάσιμη, με τα όπλα κατεβασμένα. Στα δεξιά υπάρχει ένας διακόπτης που ανοίγει την Πύλη 4. Πατήστε τον. Σύντομα θα ακουστεί ένα μήνυμα κινδύνου και θα σβήσουν τα φώτα. Οταν ξανανοίξουν, είναι καιρός να προχωρήσετε παραπέρα. Κάνετε και ένα save, αν δεν κάνατε ήδη. Αν επιθυμείτε τα επόμενα δωμάτια να τα περάσετε με μάχες, φροντίστε να πάρετε τον Heavy Cop. Πώς; Πηγαίνετε πίσω από το βαγόνι και αυτοπυροβοληθείτε. Ως Bob, δαιμονίστε τον Medium Cop και μετά τον Heavy.

ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ, ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ!

Τα τρία επόμενα δωμάτια έχουν πιο δύσκολες μάχες, με αποκορύφωση το δεύτερο, γι' αυτό αν δεν ακολουθήσετε τα βήματα που σας περιγράφω ώστε να έχετε τώρα ένα Heavy Cop με bazooka, σίγουρα θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα. Και δεν αναφέρομαι στα εύκολα επίπεδα δυσκολίας, όπου υφίσταται η γνωστή τακτική (αλά Highlander!) "δαιμόνισέ τους όλους μέχρι να μείνει μόνο ένας". Αν παίζετε στο hard, μόνο μία λύση υπάρχει, αυτή που σας προτείνω εγώ. Πάμε να δούμε...

Το πρώτο δωμάτιο είναι εύκολη υπόθεση. Βγείτε λίγο αριστερά από το κιβώτιο και σημαδέψτε στα πόδια του Chot που βρίσκεται στην άλλη πλευρά των κιβωτίων, όπου κρύβεστε κι εσείς. Μετά βγείτε λίγο από τα δεξιά και σημαδέψτε κοντά στον άλλο Chot που κρύβεται στα κιβώτια μπροστά και δεξιά. Αυτοί οι δύο ήταν μόνο. Καταστρέψτε και τα κιβώτια με τα πυρομαχικά που μπλοκάρουν το δρόμο και προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο.

Εδώ βρίσκονται πέντε αντάρτες. Μπορείτε να τους σκοτώσετε και τους πέντε, χωρίς να καταφέρουν να σας αγγίξουν καν, αρκεί να το κάνετε μεθοδικά. Καταρχήν, ανεβείτε τα δύο κιβώτια, όσο πιο δεξιά γίνεται, σκύψτε και ρίξτε μία χειροβομβίδα σε αυτόν που βρίσκεται μέσα στην κρυστάλλινη σφαίρα στα αριστερά. Μετά κατεβείτε κάτω, κάνετε μία "προσποίηση" προς τα δεξιά ώστε να ρίξει ρουκέτα αυτός που βρίσκεται απέναντι και μετά πυροβολήστε τον από τα αριστερά. Εκεί στα αριστερά που βρίσκεστε μπείτε σε sniper mode και πυροβολήστε αυτόν που βρίσκεται στην άλλη γυάλινη σφαίρα, πέρα από τη γέφυρα. Εντοπίστε και τον άλλο που κρύβεται μπροστά και δεξιά και πυροβολήστε αριστερά από τα πόδια του. Το splash της έκρηξης θα τον σκοτώσει. Τέλος, πηγαίνετε τέρμα δεξιά και πάλι με snipping πυροβολήστε κοντά στον τελευταίο Chot που απέμεινε. Πάρτε ένα καινούριο bazooka και προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο.





Πηδώντας από έμβολο σε έμβολο.

Εδώ θα βρεθείτε μπροστά σε ένα πεδίο μαχών μεταξύ αστυνομικών κι ανταρτών. Δεν υπάρχει λόγος να αναμειχθείτε, εκτός κι αν κρίνεται αναγκαίο. Προχωρήστε μπροστά από το κατεστραμμένο tank και κρυφτείτε για λίγο πίσω από τα βαρέλια. Με zoom παρακολουθήστε τις εξελίξεις μπροστά. Αν οι αστυνομικοί επικρατούν με ευκολία, περιμένετε μέχρι να τελειώσουν. Αν οι αντάρτες νικούν, κάνετέ τους δώρο μερικές ρουκέτες από το όπλο σας, για να αντιστρέψετε τα πράγματα. Μόλις τελειώσει η πρώτη μάχη και προτού αρχίσει η επόμενη, κατευθυνθείτε στον κύκλο αναγνώρισης. Αφού τελειώσει το scanning, η πόρτα ανοίγει και μπαίνετε μέσα.

ΠΛΗΣΙΑΖΟΥΜΕ!

Αφήστε το bazooka στις σκάλες και σταματήστε στον πρώτο τεχνικό που θα βρείτε μπροστά σας. Δαιμονίστε τον. Τώρα που δεν έχει όπλο, ο Heavy Cop δεν θα αρχίσει τις περιπολίες, αλλά θα παραμείνει στη θέση του, κάτι πολύ βολικό για εμάς που θα τον ξαναχρειαστούμε αργότερα. Με τον τεχνικό συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Κολλάει στη μέση. Πηδήξτε από κάτω και διορθώστε με... το εργαλείο σας το πρόβλημα. Επιστρέψτε να πάρετε τον αστυνομικό (προσέξτε να μη σας δουν οι Light Cops που κάνουν περίπολο την ώρα που θα κάνετε την αλλαγή!), πάρτε και το bazooka και επιβιβαστείτε για άλλη μία φορά στο ασανσέρ, μόνο που τώρα θα δουλέψει κανονικά, μεταφέροντάς σας στον επάνω όροφο.

Προς το παρόν, ο απώτερος σκοπός σας είναι να στρέψετε το Behemoth εναντίον του Father Prime. Η πρόσβαση σε αυτό βρίσκεται στο διάδρομο στα δεξιά και εύκολα θα μπορούσατε να πάτε εκεί, αλλά θα ήταν ανώφελο, αφού είναι αναγκαίο να εντοπίσετε και να ενεργοποιήσετε τη γεννήτρια προτού δοκιμάσετε οτιδήποτε άλλο. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι αυτή βρίσκεται στα χέρια των ανταρτών...

Προχωρήστε στα αριστερά, ανεβείτε τις σκάλες, βοηθήστε τους συναδέλφους σας στην επιδρομή, συνεχίστε μπροστά στα σκαλοπάτια και στρίψτε αριστερά. Η δίοδος είναι από το χαντάκι μπροστά αριστερά, αλλά πρώτα ανεβείτε τη σκάλα και καθαρίστε τον πάνω όροφο. Επειτα μπορείτε να συνεχίσετε στο χαντάκι, εκτελώντας μία παρόμοια "εκκαθάριση".

Δείξτε προτίμηση στις χειροβομβίδες παρά στις ρουκέτες του μπαζούκα ή τουλάχιστον κάνετε οικονομία ώστε να σας μείνει μία ρουκέτα μετά την πλήρη εκκαθάριση. Θα χρειαστεί αργότερα. Επιστρέψτε στην αρχική σας θέση, αφήστε το μπαζούκα κάπου και ξανά στο χαντάκι. Πηδήξτε από ψηλά ώστε να σπάσουν τα πόδια του Heavy Cop, εγκαταλείψτε τον και κατεβείτε έναν έναν τους σωλήνες.

ΤΟΣΟΙ ΜΠΕΛΑΔΕΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ

Ενας αντάρτης κάνει ανέμελα την περιπολία του, χωρίς να φαντάζεται τι τον περιμένει... Δαιμονίστε τον και ακολουθήστε το διάδρομο αριστερά, αριστερά, και πάλι αριστερά και μετά δεξιά. Προσοχή εδώ, πρόκειται για ένα δύσκολο σημείο. Ανοίξτε την πράσινη πόρτα και αμέσως υποχωρήστε στη γωνία του τοίχου δίπλα στους συνάδελφους αντάρτες. Κάνετε ένα save οπωσδήποτε! Τώρα... μόλις θα κάνετε αυτό που θα σας πω,





Ιδού η... θερμή υποδοχή που ετοιμάζονται να δεχθούν οι αστυνομικοί βγαίνοντας από το ασανσέρ!

δύο στις τρεις φορές θα έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, αλλά για να αποφύγουμε αυτό το δυσάρεστο 33%, πρέπει να κάνετε save.

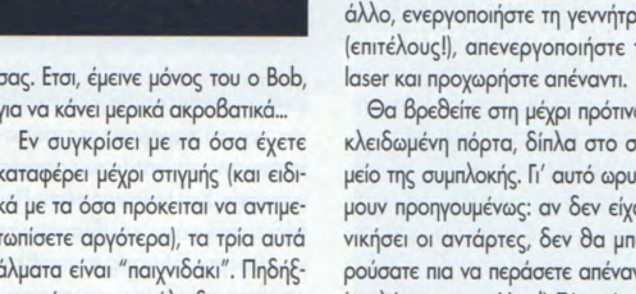
Το κάνατε; Προχωρήστε ξανά στην πόρτα, περάστε ίσα ίσα το κατώφλι, υποχωρήστε ελαφρά και κρυφτείτε στη γωνία της πόρτας. Λογικά δεν πρέπει να σας χτυπήσουν πάνω από δύο σφαίρες... Με αυτό τον τρόπο αρχίζει μία συμπλοκή στη γέφυρα μεταξύ αστυνομικών κι ανταρτών. Εσείς, φυσικά, εύχεστε να επικρατήσουν οι αντάρτες. Αν συμβεί το αντίθετο... load! Αν κάνατε όμως αυτό που σας είπα σωστά, λογικά θα ορμήξουν 4 αντάρτες στη μάχη και θα εκμηδενίσουν κάθε αντίσταση του αντιπάλου. Μόλις λοιπόν γίνει αυτό, πάρτε το machinegun από τον πεθαμένο Medium Cop και προχωρήστε με προσοχή δεξιά στη γέφυρα. Στην άλλη άκρη θα συναντήσετε ακόμη έναν αντάρτη. Σκοτώστε τον. Πηδήξτε στο κενό και βγείτε ταυτόχρονα από το χαρακτήρα σας. Ετσι, έμεινε μόνος του ο Bob, για να κάνει μερικά ακροβατικά...

Εν συγκρίσει με τα όσα έχετε καταφέρει μέχρι στιγμής (και ειδικά με τα όσα πρόκειται να αντιμετωπίσετε αργότερα), τα τρία αυτά άλματα είναι "παιχνιδάκι". Πηδήξτε πρώτα στον κύλινδρο του πιστονιού, αποφύγετε τα περιστρεφόμενα σφυριά και μόλις ο κύλινδρος βρεθεί στο ψηλότερο σημείο της ανόδου του, πηδήξτε στο επόμενο πιστόνι. Ετσι, θα βρεθείτε σε μία άλλη γέφυρα. Προσέξτε, το όγδοο κομμάτι της είναι ετοιμόρροπο, γι' αυτό φροντίστε να μην το πατήσετε, χτυπώντας ελαφρά τα φτερά σας. Στο τέλος της γέφυρας στα δεξιά υπάρχει ένας τοίχος με laser, όμως λόγω του μικρού μεγέθους σας, μπορείτε να τον διαπεράσετε από μία τρύπα που αφήνει το πτώμα του αστυνομικού. Υπάρχουν δύο αντάρτες, ένας δεξιά κι ένας αριστερά. Αυτός στα αριστερά επιδίδεται σε δραστηριότητες αλά Resident Evil (μασουλάει τα εντόσθια ενός πτώματος), ενώ ο άλλος βαράει μύγες... Πλησιάστε λοιπόν προσεκτικά από τα αριστερά και δαιμονίστε τον αφηρημένο. Σκοτώστε τον άλλο, ενεργοποιήστε τη γεννήτρια (επιτέλους!), απενεργοποιήστε τα laser και προχωρήστε απέναντι.

Θα βρεθείτε στη μέχρι πρότινος κλειδωμένη πόρτα, δίπλα στο σημείο της συμπλοκής. Γι' αυτό ωρυόμουν προηγουμένως: αν δεν είχαν νικήσει οι αντάρτες, δεν θα μπορούσατε πια να περάσετε απέναντι (τουλάχιστον στο Hard). Τώρα όμως δεν έχετε παρά να διασχίσετε τη γέφυρα. Κανείς δεν θα σας εμποδίσει. Μην ανεβείτε τη σκάλα ακόμη. Πηγαίνετε στην κρυφή (;) πόρτα από κάτω και κατεβείτε στο υπόγειο.

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΔΟΣΗ ΕΞΟΥΣΙΑΣ

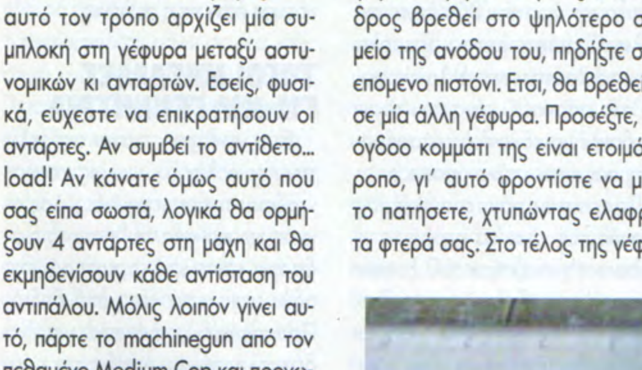
Πλησιάζοντας την πόρτα, θα γίνετε μάρτυρας μίας... σατανιστικής(;) τελετής. Αφού τελειώσει, περιμένετε μέχρι το Behemoth να στρέψει την πλάτη του προς εσάς, βγείτε από το χαρακτήρα που κουβαλάτε και ορμήξτε γρήγορα στην πλάτη του τέρατος. Αν όλα πάνε καλά, θα λάβετε υπό την κατοχή σας μερικούς τόνους από ωμή δύναμη. Οι υπήκοοί σας, που μέχρι τώρα σας προσκυνούσαν, δεν είναι τόσο χαρούμενοι με αυτό που μόλις πράξατε, γι' αυτό και θα σας πάρουν στο κυνήγι! Βάλτε το στα πόδια χωρίς δεύτερη σκέψη, δεν έχει νόημα να τους αντιμετωπίσετε.



Ετσι θα περάσετε τους τροχούς που σας μπλοκάρουν το δρόμο στις αρχές της Sex City.

Ανεβείτε όλες τις σκάλες και βγείτε έξω, όπου μαίνονται μάχες μεταξύ των δύο αντιμαχόμενων στρατοπέδων. Αγνοήστε τα πάντα και κατευθυνθείτε αριστερά. Οταν ο δρόμος κόψει δεξιά, προσέξτε καλά: Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει μία πόρτα που φυλάγεται από έναν Medium Cop με bazooka! Θα σας συνιστούσα ένα save... Θα πρέπει να διανύσετε όλο το διάδρομο εκτελώντας ζιγκ-ζαγκ, ώστε να τον πλησιάσετε και να τον σκοτώσετε. Οσο θα πλησιάζετε το ζιγκ-ζαγκ δεν θα αρκεί, θα πρέπει να πηδάτε πλάγια κιόλας! Ξέρω, δύσκολη δουλειά, αλλά εδώ τα κατάφερα εγώ, εσείς δεν θα τα καταφέρετε;

Υποθέτω, λοιπόν, ότι αποφύγατε επιτυχώς όλες τις ρουκέτες και εξουδετερώσατε τον αντίπαλο αστυνομικό. Τώρα, προσπαθήστε να ανοίξετε την πύλη. Ανοίγει ελάχιστα. Το Behemoth σίγουρα δεν χωράει, ο Bob όμως...; Βγείτε από το χαρακτήρα και τρυπώστε κάτω από την πύλη. Προσοχή, μη βγείτε στο άλλο δωμάτιο! Προχωρήστε τέρμα αριστερά ενώ βρίσκετε ακόμη κάτω από την πύλη και μετά μπουσουλώντας (προαιρετικό) πηγαίνετε στα απέναντι κιβώτια. Κοιτάξτε το διάδρομο απέναντί σας. Αγνοήστε τον αστυνομικό στη γέφυρα. Δεν πρόκειται να σας εντοπίσει... Ο άλλος όμως που κάνει περιπολία αξίζει την προσοχή σας. Κάθε λίγο κάνει μια βόλτα προς το μέρος σας και επιστρέφει στην πύλη απέναντι. Οταν δεν σας βλέπει, προχωρήστε και κρυφτείτε πίσω από τον κυλινδρικό πυλώνα, δίπλα στα κιβώτια. Από εκεί παρακολουθήστε τις κινήσεις του. Αφού έρθει μία φορά κι έπειτα αρχίσει να απομακρύνεται, τρέξτε πίσω του και δαιμονίστε τον. Αν δείτε πως δεν μπορείτε να τα καταφέρετε γιατί σας ακούει, λίγο προτού φτάσετε στην πλάτη του κάνετε το εξής: Κρυφτείτε στην αριστερή προεξοχή του τοίχου,



Ορίστε και σατανιστική τελετή... Ευτυχώς που δεν την ανακάλυψαν μερικοί δημοσιογράφοι της κακιάς ώρας, γιατί θα βλέπαμε και το Messiah στα δελτία ειδήσεων. Δεν θα τη γλίτωνε...!

γονατιστός. Περιμένετε να ξαναπεράσει (θα περάσει σχεδόν δίπλα σας, αλλά δεν θα σας εντοπίσει) και μόλις έχετε ελεύθερο οπτικό πεδίο, ορμήξτε!

Εχοντας τον αστυνομικό, κατευθυνθείτε πρώτα προς το οπλοστάσιο, για να λάβετε τον απαιτούμενο οπλισμό. Εχω μία ιδιαίτερη προτίμηση στο harpoon, οπότε σας το συνιστώ! Επειτα πηγαίνετε πάλι στον πυλώνα και κοιτάξτε πάνω, στη γέφυρα.

Σε sniper mode σκοτώστε τον Light Cop με το bazooka. Μετά ανοίξτε τη μόνη πράσινη πύλη και μπείτε μέσα. Προσπεράστε τους συνάδελφους και ανοίξτε την πόρτα του ασανσέρ στα δεξιά. Ανεβείτε στον επάνω όροφο. Βρεθήκατε πάλι σε γνωστά λημέρια...

ΛΙΓΕΣ ΔΟΛΟΦΟΝΙΕΣ ΑΚΟΜΗ ΕΜΕΙΝΑΝ

Προχωρήστε ευθεία και δεξιά και κατεβείτε τη σκάλα. Τον αστυνομικό με το bazooka σας είπα να τον σκοτώσετε, για να έχετε εφεδρικό bazooka σε περίπτωση που είτε δεν κάνατε αυτό που σας είπα πριν από αρκετές παραγράφους είτε το κάνατε, αλλά δεν είχατε αρκετά πυρομαχικά. Τέλος πάντων, πάρτε ένα bazooka και μπείτε στην πόρτα. Στο χώρο υπάρχουν τρεις αστυνομικοί. Ενας που συναντήσατε μόλις ανοίξατε την πόρτα, ένας που φυλάει τον laser wall και ένας κάτω στις σκάλες. Πρέπει να τους σκοτώσετε και τους τρεις. Σκοτώστε αυτόν που συναντάτε πρώτο και θα σπεύσει ο άλλος που φυλάει τα laser. Φροντίστε να βγείτε νικητής κι από αυτή τη συμπλοκή, όπου δεν έχετε (όπως στην προηγούμενη) το στοιχείο του αιφνιδιασμού. Τέλος, σκοτώστε και τον άλλο κάτω στις σκάλες και επιστρέψτε στο laser wall.

Μπείτε σε sniper mode με το bazooka στο χέρι, ζουμάρετε στην περιοχή πίσω από τα laser και θα εντοπίσετε στα αριστερά μία κατασκευή που δρα ως γεννήτρια των laser. Χαρίστε της μία ρουκέτα και... voila, ο δρόμος άνοιξε. Ακούστε ό,τι έχει να σας πει η μυστηριώδης φωνή και μπείτε στο ασανσέρ



Τι τραβάμε κι εμείς οι χορεύτριες...

που κατευθύνεται στον επάνω όροφο. Τι βρίσκεται εκεί; Το μαντέψατε, τα εργαστήρια των Behemoths!

ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΤΕΡΑΣ!

Η πόρτα -για άλλη μια φορά!- σκαλώνει, οπότε πρέπει να εγκαταλείψετε το χαρακτήρα σας και να εισέλθετε στα εργαστήρια ως Bob. Προτιμήστε τον αριστερό διάδρομο. Προσέξτε στη αρχή αυτού του διαδρόμου, στα δεξιά, υπάρχουν κάτι κιβώτια. Θα σας φανούν εξαιρετικά χρήσιμα αργότερα. Προς το παρόν, προχωρήστε μέχρι να συναντήσετε τους δύο επιστήμονες και δαιμονίστε τον έναν από αυτούς. Κατευθυνθείτε μέχρι την κονσόλα κι ενεργοποιήστε την. Ενα Behemoth μόλις άρχισε να κατασκευάζεται. Θα το καταλάβετε άλλωστε από τους κλυδωνισμούς ολόκληρου του κτιρίου! Γυρίστε πίσω, στην κεντρική πόρτα που αντικρίσατε μόλις βγήκατε από το ασανσέρ και κάνετε ένα save.

Μόλις θα δοκιμάσετε να ανοίξετε την πόρτα, το Behemoth θα τη σπάσει και θα σας πάρει το κυνήγι! Θα πρέπει με κάποιον τρόπο να κυριεύσετε αυτό το τέρας που μόλις απελευθερώσατε! Αυτό που πρέπει να γίνει είναι πολύ απλό, αλλά αν παίζετε το παιχνίδι πρώτη φορά, σίγουρα δεν θα το βρείτε. Ο λόγος; Θα πανικοβληθείτε τόσο από την ξαφνική επίθεση, που θα το βάλετε στα πόδια και θα κάνετε κύκλους γύρω από την εγκατάσταση, προσπαθώντας να σκαρφιστείτε καμιά φαεινή ιδέα και να γλιτώσετε... Μην ανησυχείτε, η πρώτη αντίδραση πάντα έτσι είναι!



Ο πίνακας ελέγχου που πρέπει να καταστρέψετε για να απενεργοποιηθεί ο τοίχος με τα laser.

Εχουμε και λέμε: Ανοίξτε την πόρτα, κάνετε το ίδιο και στην εσωτερική και το Behemoth θα αρχίσει να τη λυγίζει για να βγει έξω. Περιμένετε έως ότου έχει σχεδόν τελειώσει το έργο του, κάνετε μεταβολή και κατευθυνθείτε προς τον αριστερό διάδρομο. Μην προχωρήσετε πολύ.

Μην προσπεράσετε καν τα κιβώτια. Ενώ είστε περίπου στο κέντρο του διαδρόμου και ελάχιστα πριν από τα κιβώτια, γυρίστε ώστε να αντικρίζετε το Behemoth, βγείτε από το σώμα του επιστήμονα και τρέξτε για κάλυψη στα κιβώτια. Χωρίς να χάσετε χρόνο, πηδήξτε ώστε να πιαστείτε από την άκρη και περιμένετε. Μόλις το τέρας αποκεφαλίσει τον επιστήμονα, αν τα έχετε εκτελέσει όλα σωστά, δεν θα σας υποψιαστεί, αλλά ούτε και θα βλέπει άλλον κοντά του, οπότε θα κάνει μεταβολή και θα αρχίσει να περπατάει προς την αντίθετη κατεύθυνση. Αμέσως πατήστε το πάνω ώστε να ανεβείτε στο κιβώτιο και ορμήξτε στην ακάλυπτη πλέον πλάτη του τέρατος! Αποστολή εξετελέσθη.

Δεν έχετε παρά να μπείτε στο ασανσέρ που βρίσκεται στα μέσα του δεξιού διαδρόμου και το παιχνίδι αναλαμβάνει μόνο του τον έλεγχο του χαρακτήρα σας. Θα παρακολουθήσετε μία cut scene, με γραφικά της μηχανής του παιχνιδιού. Και μόνο το ότι δεν έχετε τον έλεγχο στον -υποτίθεται- τελικό αρχηγό, θα πρέπει να σας βάλει σε υποψίες!

Οπως αποδεικνύεται, τελικά, τόσο καιρό δουλεύατε για τον Σατανά, ο οποίος ήθελε να ξεφορτωθεί τον Father Prime για να αναλάβει ο ίδιος την εξουσία. Ο Σατανάς θα σας κοροϊδέψει, ο Θεός θα σας προτρέψει να επιστρέψετε γιατί αδιαφορεί πλέον για τη Γη, ο Bob όμως θα παρακούσει τις εντολές του Πατέρα του και θα προσπαθήσει, για άλλη μία φορά, να σώσει τη Γη από τον πραγματικό εχθρό αυτή τη φορά, τον Σατανά. Αυτό φυσικά ισοδυναμεί για εσάς με περισσότερα βάσανα ή απόλαυση, ανάλογα πόσο έχετε ευχαριστηθεί μέχρι στιγμής αυτή την εμπειρία...

Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος...

PC



Ξέρω ότι δεν ταιριάζει στην ύλη του περιοδικού και της στήλης, αλλά αυτή η ιστορία με το απεμπλουτισμένο ουράνιο, σε συνδυασμό με τις τρελές αγελάδες και τα "προβληματικά" ψάρια και λαχανικά, είναι υπεραρκετή για να μας απορρυθμίσει. Δυστυχώς, έγινε πραγματικότητα αυτό που κάποτε θεωρούνταν επιστημονική φαντασία: Πολύ απλά, δεν ξέρουμε πια τι αναπνέουμε και τι τρώμε, ενώ δυστυχώς δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε σε τι βαθμό έχει προσβληθεί η υγεία μας κατά την τελευταία δεκαετία. Το δε μέλλον φαίνεται τόσο ομιχλώδες και αβέβαιο... Οσοι ενδιαφέρονται μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr αφού η shodan@otenet.gr αποτελεί παρελθόν.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στο τεύχος αυτό συνεχίζουμε και τελειώνουμε, επιτέλους, τη λύση του adventure Οδύσσεια, το οποίο λόγω αφ' ενός της θεματολογίας του και αφ' ετέρου του πλήρους εξελληνισμού του δεν πρέπει να λείπει από το σπίτι κανενός φίλου των adventure games - και όχι μόνο.

Δυο λόγια, όμως, για μερικούς αναγνώστες: Δεν είναι δυνατόν να μου στέλνετε γράμματα και να μου ζητάτε να σας στείλω το κομμάτι της λύσης που δημοσιεύθηκε στο τελευταίο ή προτελευταίο τεύχος. Δεν είναι σωστό. Αν θέλετε, αγοράζετε το περιοδικό, αν πάλι δεν θέλετε, μην το κάνετε. Είναι απόλυτα δική σας απόφαση και δικαίωμα. Στην τελευταία περίπτωση, όμως, δεν μπορείτε να μου στέλνετε γράμματα μέσα στον Ιανουάριο ζητώντας μου να σας αποστείλω το τμήμα της λύσης που δημοσιεύεται στο τεύχος Ιανουαρίου! Πηγαίνετε και αγοράστε το περιοδικό. Ελεος πια! (Εχω λάβει ακριβώς έντεκα τέτοια γράμματα και, φυσικά, δεν απάντησα σε κανένα!)



Ταξιδεύοντας με τον Χάρο στον Κάτω Κόσμο.

ΟΔΥΣΣΕΙΑ: ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

Συνεχίζουμε από εκεί που είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος. Περνώντας από τον ισθμό του νησιού, φτάνεις στο νησί της Κίρκης.

ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΑΙΑ (ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ)

Μόλις πατήσεις στη στεριά στρίψε και προχώρησε λίγο δεξιά και βόρεια. Οταν αλλάξει η οπτική γωνία προχώρησε νότια και μετά στρίψε όλο δεξιά και πήγαινε στο σπίτι που φαίνεται λίγο στο πάνω μέρος της οθόνης (και όχι δεξιά, από όπου τελικά βγαίνεις στο "πάνω" μέρος του σπιτιού). Πλησιάζοντας σε αυτό θα αλλάξει η οπτική γωνία. Προχώρησε προς τα δεξιά και μπες στο άνοιγμα-πόρτα που βλέπεις. Μέσα -και καθώς αλλάζει η οπτική γωνία- προχώρησε αριστερά και ανέβα στη "σκάλα". Πάνω συναντάς την Κίρκη και ξεκινάς μία συζήτηση μαζί της. Ρώτησέ την για όλα.

Σου προτείνει να πιεις ένα "δηλητήριο". Δέξου. Μεταμορφώνεσαι σε γουρούνι.

Ως γουρουνάκι κατέβα από την κεντρική σκάλα και κάνε οπωσδήποτε save. Τώρα ξανανέβα τις σκάλες. Θα δεις τον Μέροπα να μιλά στην Κίρκη για σένα και μετά να την τραυματίζει θανάσιμα. Μόλις φύγει ο Μέροπας, ανέβα πάνω γρήγορα και μίλησε μαζί της. Σου λέει τι να κάνεις. Φύγε γρήγορα και κατέβα κάτω.

Τα επόμενα βήματά σου θέλουν πολλή προσοχή. Ο Μέροπας ψάχνει να σε βρει για να σε σκοτώσει. Θα σκοτώσει ένα ένα τα γουρούνια πιστεύοντας ότι έτσι θα εξολοθρεύσει και εσένα. Αν σε συναντήσει... Game Over, που λένε. Πρέπει να τον αποφύγεις πάση θυσία.

Βγες από το σπίτι και πήγαινε όλο δεξιά. Οταν αλλάξει η οπτική θέα ανέβα στο υπόστεγο, προχώρησε μέσα και ανέβα τις σκάλες. Πάνω στη σκεπή στρίψε όλο δεξιά και ανέβα στην πιο πάνω σκεπή. Προχώρησε στα δεξιά της σκεπής (στην αριστερή κάτω μεριά όπως κοιτάς την οθόνη), πήγαινε μέχρι την άκρη και στο μικρό φωτισμένο παράθυρο-φεγγίτη που θα δεις μπες μέσα.

Πήγαινε στο πράσινο μαξιλαράκι που βλέπεις στο πάτωμα και πάτησε το πλήκτρο spacebar για να το πιάσεις με το στόμα σου. Προχώρησε στο άλλο μέρος της οθόνης, στον άλλο διάδρομο, και κατέβα τις σκάλες. Προτού σπρώξεις και ανοίξεις το μικρό πορτάκι, που δυστυχώς μπορείς να το ανοίγεις μόνο από αυτή τη μεριά, περίμενε μέχρι να δεις μία "ξαφνική εμβόλιμη οθόνη" με τον Μέροπα να στέκεται έξω, στο υπόστεγο. Μέχρι εκείνη τη στιγμή θα ακούς τις κραυγές των γουρουνιών, καθώς ο Μέροπας θα τα σκοτώνει (αν περιμένεις κι άλλο, θα ακούσεις τον ήχο των βημάτων του καθώς θα απομακρύνεται). Τώρα πια είσαι ασφαλής.

Μόλις βγεις από το μικρό πορτάκι και τα φύλλα της πόρτας κλείσουν πίσω σου, πάτα το πλήκτρο enter/return. Θα πας και θα αφήσεις το μαξιλάρι σε μία ειδική θέση κάτω από τον πάγκο. Τώρα, κατέβα όλες τις σκάλες, ξαναβγές έξω από το σπίτι, πήγαινε στη σκεπή-

υπόστεγο, ξανανέβα τις σκάλες, στρίψε πάλι δεξιά και μπες -όπως και πριν- στο μικρό φωτισμένο φεγγίτη-παράθυρο. Πήγαινε εκεί όπου πήρες το μαξιλαράκι και παρατήρησε ότι υπάρχουν τέσσερα σχοινιά που κρατούν διάφορα αντικείμενα. Πήγαινε στο πρώτο από τα δεξιά, όπως κοιτάς την οθόνη, και πάτα το πλήκτρο spacebar. Κόβεις το σχοινί και πέφτοντας κάτω ο σάκος μετακινεί τον πάγκο (αν το κάνεις αυτό χωρίς να έχεις βάλει από κάτω το μαξιλαράκι, το παιχνίδι τελειώνει). Πήγαινε στο ακριβώς διπλανό σχοινί και πάτησε πάλι το πλήκτρο spacebar. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, το φιαλίδιο με το φίλτρο θα πέσει πάνω στο πράσινο μαξιλαράκι, μια και ο πάγκος τώρα πια δεν θα είναι στη θέση του. Κατέβα πάλι κάτω και πήγαινε στο μαξιλαράκι. Πάτησε το spacebar και πάρε το φίλτρο στο στόμα σου. Πήγαινε κοντά στην Κίρκη και πάτησε το enter/return. Της δίνεις το φίλτρο, θεραπεύεται και σε αντάλλαγμα σε ξαναφέρνει στην κανονική μορφή σου, ενώ ταυτόχρονα σου δίνει την τρίαινα του Μέροπα καθώς και τη συνταγή για τη σπονδή που πρέπει να κάνεις στο βράχο του Αχέροντα. Τώρα φύγε και πήγαινε στο ειδικό ανεμόπλοιό σου.

ΣΤΟΝ ΚΑΤΩ ΚΟΣΜΟ

Φτάνεις στον κάτω κόσμο, όπου το ανεμόπλοιό σου φεύγει μόλις αποβιβαστείς. Μπες στο άνοιγμα της σπηλιάς που βλέπεις στο βάθος. Κατέβα όλη τη σκάλα (είσαι στην οθόνη που έβλεπες όταν έχανες) και περίμενε μέχρι να εμφανιστεί ο Κοππέας. Μίλησέ του με την επιλογή "Ρώτησε" και μετά ρώτησέ τον για όλα (του δίνεις τον πολύτιμο λίθο που έχεις).

Ακολούθησέ τον και κατέβα κάτω. Πήγαινε πολύ κοντά στον Χάροντα και δώσε του το ξίφος του Οδυσσέα πατώντας το enter/return, αφού πρώτα το έχεις κρατήσει στα χέρια σου. Για να γίνει αυτό πάτησε το πλήκτρο F1, επίλεξε το ξίφος, πάτησε το spacebar και, τέλος, το F1. Θα σου δώσει ένα φλάουτο, με το οποίο θα μπορείς να τον καλείς όποτε θέλεις. Πάρε το (πατώντας το spacebar) και θα σε περάσει απέναντι. Περίπου στη μέση του ποταμού κάνε save.

Μόλις φτάσεις απέναντι τρέξε σαν άνεμος σχεδόν ευθεία προς τα αριστερά και πήγαινε στην πύλη του κτιρίου που βλέπεις. Αν καθυστερήσεις και σε προλάβει το τέρας που σε κυνηγά, είσαι νεκρός. Κάνε save και μπες στο κτίριο.

Προχώρησε και μπες στην αίθουσα των 3 κριτών. Κρίνοντας τις πράξεις σου διαπιστώνεις ότι, τελικά, είναι λάθος που έδωσες τα χρήματα στη γυναίκα έξω από το στρατόπεδο της Τροίας, αλλά αυτό δεν έχει και πολλή σημασία τώρα πια (έπρεπε είτε να μην της έχεις μιλήσει είτε να της έχεις αρνηθεί ολοκληρωτικά). Σου δίνεται η δυνατότητα να διαλέξεις μία από τις τρεις απαντήσεις: "Αλτρουιστής", "Ουδέτερος", Εγωιστής". Αν διαλέξεις την πρώτη απάντηση, σε στέλνουν στα Τάρταρα. Αν διαλέξεις τη δεύτερη, σε στέλνουν στα Ηλύσια Πεδία. Τέλος, αν διαλέξεις την τρίτη, σε στέλνουν στα Πεδία των Ασφοδέλων.

Στη λύση αυτή συνεχίζουμε επιλέγοντας την πρώτη απάντηση.

Οποια απάντηση και να δώσεις, το βάθρο ενός κριτή θα χαμηλώσει. Πήγαινε σε αυτό και προχώρησε προς το βάθος.

Πριν φτάσεις στα Τάρταρα ξαναζείς το φόνο του Νικία. Αυτή τη φορά, όμως, ελέγχεις τον Νικία. Για να ξεμπερδέψεις από αυτή τη σκηνή, γύρνα γρήγορα και πέσε κάτω από την πάνω μεριά των ποδιών του αγάλματος που βλέπεις στα αριστερά της οθόνης. Αν το κάνεις σωστά, θα βρεθείς πίσω από τον Οδυσσέα που πλέον στέκεται στο σημείο από το οποίο έπεσες. Σπρώξε τον πατώντας το spacebar και βρίσκεσαι...

ΣΤΑ ΤΑΡΤΑΡΑ

Βγες από την είσοδο και στρίψε δεξιά. Προχώρησε και, όταν αλλάξει η οπτική θέα, παρατήρησε ότι προς το πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα μονοπάτι, στο βάθος του οποίου φαίνεται ένα δέντρο και ένας άνθρωπος. Πήγαινε προς τα κει και μίλησε στον άνθρωπο. Είναι ο



Φτάνοντας στα αμπέλια θα βρεις το πατητήρι και το ασκί με το κρασί.





Λίγο προτού μιλήσεις με το παιδί, στο φούρνο. Από εδώ θα πάρεις το αλεύρι.



Σε αυτό το σημείο ακριβώς πρέπει να στέκεσαι για να κάνεις τη σπονδή στον Τειρεσία.



Ο Τειρεσίας σού αποκαλύπτει πού βρίσκεται ο Οδυσσέας.

Τάνταλος. Σου ζητά να του φέρεις νερό. Προχώρησε και πάρε από το έδαφος τα: δοχείο με μέλι, άδειο ασκί κρασιού και δύο άδεια ποτήρια.

Φύγε και στρίψε προς τα αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη. Συνέχισε κάτω όλο το μονοπάτι, μέχρι να φτάσεις κοντά σε αυτόν που είναι δεμένος σε έναν βράχο και ένα πουλί τον τρώει. Είναι προφανώς ο Προμηθέας. Πάρε από το έδαφος μία πέτρα και πέταξέ την στο πουλί πατώντας το enter/return. Αν πετύχεις το πουλί, αυτό θα φύγει και θα μιλήσεις μαζί του. Ρώτησέ τον για όλα. Οταν τελειώσει η συζήτησή σας, πάρε στα χέρια σου το άδειο ασκί του κρασιού, πήγαινε μπροστά του και πάτα το enter/return. Γέμισε το ασκί με αίμα από τις πληγές του Προμηθέα. Φύγε και πλησίασε όσο μπορείς αυτό που είναι στη μέση της λάβας. Βρες ένα σημείο από το οποίο μπορείς να του μιλήσεις. Είναι ο Μέροπας. Ρώτησέ τον για όλα. Σου λέει τι πρέπει να κάνεις στο τέλος του παιχνιδιού για να νικήσεις τον Ποσειδώνα. Φύγε και πήγαινε στην τελείως αντίθετη μεριά των Ταρτάρων. Βρες το δρόμο σου. Εδώ σε μπερδεύει λίγο η συνεχής εναλλαγή οπτικών γωνιών, καθώς δεν έχεις καθαρή συνολική όραση του μέρους όπου βρίσκεσαι. Πήγαινε κοντά σε αυτές που κουβαλούν συνέχεια νερό και είναι ολόιδιες. Μίλησε σε μία από αυτές. Είναι οι Δαναΐδες. Κράτησε στα χέρια σου ένα άδειο ποτήρι και, όταν σου γυρίσει την πλάτη της, αμέσως πάτα το enter/return. Θα το γεμίσεις με νερό. Θα σε δει όταν θα το έχεις πάρει ήδη, οπότε η παρατήρησή της θα πέσει στο κενό. Πατώντας το F1 βεβαιώσου ότι έχεις γεμίσει το ποτήρι με νερό. Πλέον μπορείς να φύγεις από εδώ, αφού έχεις πάρει τα απαραίτητα συστατικά από την περιοχή αυτή. Αν όμως θέλεις, μπορείς επιπλέον να κάνεις τα εξής: Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο γέμισε και το δεύτερο ποτήρι με νερό. Φύγε και γύρισε πίσω στον Τάνταλο. Δώσε του το ένα ποτήρι νερό. Το πίνει και σε ρωτά ποιο συστατικό χρειάζεσαι. Μπορείς να διαλέξεις μέλι (το έχεις ήδη), κρασί ή αλεύρι. Νομίζω, όμως, ότι κανένα από τα δύο τελευταία δεν είναι στην ποσότητα που το χρειάζεσαι.

Στη συνέχεια φύγε και πήγαινε κοντά στον ποταμό που έχει κόκκινο, σαν αίμα, χρώμα, στα δεξιά της εισόδου από την οποία έφτασες εδώ και κοντά στο μέρος όπου οι Δαναΐδες γεμίζουν το νερό. Εκεί πάρε στα χέρια σου το φλάουτο του Χάροντα και πάτησε το enter/return. Τον καλείς και έρχεται κοντά σου. Διάλεξε να πας στα Ηλύσια Πεδία.

ΣΤΑ ΗΛΥΣΙΑ ΠΕΔΙΑ

Εδώ το μέρος θέλει προσοχή, διότι είναι ομολογουμένως περίπλοκο. Ισως χρειαστεί να το χαρτογραφήσεις για να βρεις τις τοποθεσίες που σε ενδιαφέρουν. Εδώ μπορείς να βρεις και να πάρεις αλεύρι και κρασί. Φτάνοντας προχώρησε ευθεία. Στον κάθετο δρόμο που συναντάς στρίψε αριστερά και στο νέο άνοιγμα πήγαινε όλο αριστερά και προς τα κάτω. Προχώρησε μέχρι τέρμα και στο βάθος στρίψε υποχρεωτικά δεξιά. Βλέπεις το φούρνο με το παιδί. Πατώντας το spacebar μίλησέ του για όλα. Δέξου την αποστολή που σου αναθέτει. Πρέπει να παραδώσεις το ψωμί προτού αυτό κρυώσει. Πλησίασε στην πέτρα δεξιά, όπου βρίσκονται τα ψημένα ψωμιά, και πάρε ένα. Τώρα φύγε τρέχοντας και πήγαινε προς τα πίσω. Πέρνα το πρώτο άνοιγμα που βλέπεις προς τα αριστερά σου και στο δεύτερο στρίψε αριστερά. Προχώρησε μέχρι όπου μπορείς και μετά στρίψε δεξιά. Τώρα προχώρησε όλο ευθεία μπροστά. Αν δεν τα χάσεις και προχωρείς όλο ευθεία, θα φτάσεις σε μία γωνία που στρίβει υποχρεωτικά δεξιά. Στρίψε, πλησίασε τους τρεις ξαπλωμένους και πάτησε το spacebar. Τους δίνεις το ψωμί (αν έχεις αργήσει και το ψωμί έχει κρυώσει, πρέπει να ξαναπροσπαθήσεις). Ρώτησέ τους για όλα.

Φύγε και προχώρησε πίσω στο μονοπάτι. Στρίψε υποχρεωτικά αριστερά στη γωνία και στο πρώτο "σταυροδρόμι" που θα συναντήσεις (κοιτάς προς το κάτω μέρος της οθόνης) στρίψε προς το



Σε αυτές τις τρύπες- υποδοχές πρέπει να βάλεις τους τρεις κρυστάλλους.

αριστερό μέρος της οθόνης. Η οπτική γωνία θα αλλάξει και θα βρεθείς να προχωρείς προς το πάνω μέρος της οθόνης. Στρίψε υποχρεωτικά αριστερά, αμέσως μετά πάλι αριστερά και τώρα πήγαινε όλο ευθεία προς το κάτω μέρος της οθόνης. Θα βρεθείς σε μία νέα οθόνη με ένα μονοπάτι που στρίβει πάλι προς τα πάνω. Ακολούθησέ το και θα φτάσεις στα αμπέλια.

Εδώ πρόσεξε, διότι, αν σε εντοπίσουν, σε ξαναγυρνάνε πίσω. Τρέχοντας πήγαινε σύρριζα στον τοίχο δεξιά, μέχρι τέρμα, και μετά στρίψε προς το κάτω μέρος της οθόνης. Βλέπεις το πατητήρι και ένα ασκί με κρασί. Γρήγορα, πατώντας το spacebar, πάρε το ασκί με το κρασί. Πλέον πρέπει να γυρίσεις πίσω στο αγόρι στο φούρνο και να μιλήσεις μαζί του. Σου λέει ότι μπορείς να πάρεις το αλεύρι που θέλεις. Πλησίασε την πέτρα στα αριστερά και πατώντας το spacebar πάρε το σακί με το αλεύρι. Τώρα γύρνα στο ποτάμι, πάρε στα χέρια σου το φλάουτο του Χάροντα και πάτα το enter/return. Τον καλείς και έρχεται κοντά σου. Διάλεξε να πας στα Πεδία των Ασφοδέλων.

ΣΤΑ ΠΕΔΙΑ ΤΩΝ ΑΣΦΟΔΕΛΩΝ

Εχοντας όλα τα απαραίτητα συστατικά (μέλι, κρασί, νερό, αλεύρι και αίμα) πήγαινε και στάσου μπροστά από τον "επίπεδο" βράχο στα αριστερά σου. Τοποθέτησε σε αυτόν κατά σειρά τα: δοχείο με μέλι, ασκί κρασιού, ποτήρι με νερό και σακούλι με αλεύρι. Κάνε το πρώτο μέρος της σπονδής. Παρατήρησε ότι μερικοί έρχονται και "στήνονται" τριγύρω σου. Τώρα πια πάρε το ασκί αίματος και τοποθέτησέ το και αυτό πάνω στο βράχο. Ολοκληρώνεις τη σπονδή σου καλώντας τον Τειρεσία. Στρίψε γρήγορα προς αυτούς που σε έχουν περικυκλώσει και κρατώντας την τρίαινα του Μέροπα πάτα συνέχεια το spacebar, ώστε να τους κρατάς σε απόσταση μέχρι να εμφανιστεί ο Τειρεσίας και να έρθει μπροστά σου. Βάλε την τρίαινα στο inventory σου πατώντας το πλήκτρο F2 και πλησίασε τον Τειρεσία. Σου μιλά. Εν συνεχεία πατώντας το spacebar ρώτησέ τον για τον ίδιο (Τειρεσίας) και ξαναπατώντας το spacebar ρώτησέ τον για τον Οδυσσέα. Στο τέλος θα μεταμορφώσει τα συστατικά της σπονδής σου σε τρεις κρυστάλλους. Πάρε και τους τρεις.

Αφού πάρεις τους τρεις κρυστάλλους, γύρισε αντίθετα και προχώρησε προς την άκρη του πέτρινου "σχηματισμού" που είναι απέναντί σου, στον οποίο υπάρχουν συνολικά επτά τρύπες-υποδοχές. Πήγαινε και βάλε τους τρεις κρυστάλλους στις τρύπες 2, 4 και 5 μετρώντας από τα δεξιά προς τα αριστερά, όπως κοιτάς, τις υποδοχές αυτές. Βάζοντας τους τρεις κρυστάλλους στις σωστές θέσεις, βλέπεις ότι γίνεται μία αλλαγή. Προχώρησε προς την αριστερή μεριά και ακολούθησε το έδαφος που έχει πάρει ένα "κρυσταλλιζέ" πρασινωπό χρώμα. Ανέβα στην κορυφή του λόφου και πάρε τον νέο κρύσταλλο που έχει σχηματισθεί.

Αυτόματα βρίσκεσαι έξω από τον κάτω κόσμο. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και προς τα δεξιά όπως κοιτάς.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΜΑΧΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ

Για να πολεμήσεις τον Ποσειδώνα πρέπει να διαλέξεις τρία διαφορετικά όπλα. Δεν ξέρω αν η επιλογή αυτή είναι random (τυχαία) σε κάθε παιχνίδι. Τα όπλα από τα οποία θα διαλέξεις είναι τα: τόξο Απόλλωνα, ασπίδα, ξίφος, κεφάλι Μαίδουσας και τρίαινα. Εδώ, για να νικήσεις τον Ποσειδώνα, πρέπει να θυμηθείς τι σου είπε ο Μέροπας στα Τάρταρα. Η σωστή τακτική είναι η εξής:

Οταν διαλέξεις ένα όπλο και το χρησιμοποιήσεις, τότε ο Ποσειδώνας έχει τρεις διαφορετικές αντιδράσεις:

Αν γονατίσει μετά την επίθεσή σου με ένα όπλο, αυτό σημαίνει ότι το συγκεκριμένο όπλο και το σωστό είναι, αλλά και στη σωστή σειρά βρίσκεται.

Αν χτυπήσει το έδαφος με την τρίαινά του, το συγκεκριμένο όπλο είναι μεν σωστό, αλλά δεν βρίσκεται στη σωστή σειρά.

Τέλος, αν σε χτυπήσει κατευθείαν με την τρίαινά του, το όπλο που διάλεξες είναι λάθος.

Κάθε τρία όπλα που διαλέγεις, τα χρησιμοποιείς κιόλας. Ετσι σιγά σιγά κατάγραψε, αρχικά, ποια τρία είναι τα σωστά όπλα και εν συνεχεία ποια είναι η σωστή σειρά τους. Διαλέγοντας τα τρία σωστά όπλα και χρησιμοποιώντας τα με τη σωστή σειρά θα νικήσεις τον Ποσειδώνα.

Τώρα παρακολούθησε το φινάλε του παιχνιδιού: Ο Δίας με ανθρώπινη μορφή εμφανίζεται μπροστά σου και σου εξηγεί τι ακριβώς έχει συμβεί. Σε διατάζει να πας στο νησί της Καλυψώς, όπου θα συναντήσεις επιτέλους τον φίλο σου Οδυσσέα.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε στο γράμμα σας και τον αριθμό του τηλεφώνου ας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθούμε.



Στο φινάλε συναντάς τον Ποσειδώνα, τον οποίο πρέπει να νικήσεις σε μία πρωτότυπη μάχη.



Αν χτυπήσεις τον Ποσειδώνα με το σωστό όπλο, το οποίο μάλιστα πρέπει να βρίσκεται και στη σωστή σειρά, ο Ποσειδώνας θα γονατίσει.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πελέ ή... ΜΑΡΑΝΤΟΝΑ;

Ψάχνοντας για τον καλύτερο

Οσοι ασχολείστε με τα ποδοσφαιρικά, τον τελευταίο καιρό θα γίνατε μάρτυρες μίας πολύ μεγάλης αναμέτρησης, όπως τουλάχιστον παρουσιάστηκε από το σύνολο των ΜΜΕ. Μιλώ για το ερώτημα ποιος ποδοσφαιριστής, ο Πελέ ή ο Μαραντόνα, ήταν ο καλύτερος παίκτης του αιώνα που πέρασε. Μερικοί από εσάς ίσως βιαστούν και ρωτήσουν τι σχέση έχει το ποδόσφαιρο με τη στήλη και την προσπάθεια που κάνει να εμβαθύνει όσο πιο πολύ μπορεί στον συνολικό κόσμο των computer games και των προβλημάτων του.

Ποια είναι λοιπόν η σχέση του ποδοσφαίρου με τη στήλη μας; Με μια πρώτη ματιά καμία. Στην ουσία, όμως, η διαμάχη αυτή καταδεικνύει ίσως με τον καλύτερο τρόπο γιατί τα ανάλογου τύπου ερωτήματα και οι σφυγμομετρήσεις είναι κενές περιεχόμενου, για όποιον θέλει να σκέφτεται. Ανάλογες σκέψεις είχα διατυπώσει και πέρυσι, όταν σχεδόν ολόκληρος ο ξένος ειδικός Τύπος που ασχολείται με τα computer games, έντυπος και on-line, δημοσίευε άρθρα αλλά και ειδικές ψηφοφορίες των αναγνωστών του σχετικά με το ποιο παιχνίδι είναι το καλύτερο στην ιστορία των computer games ή ποια, τέλος, είναι τα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Το δίλημμα "Πελέ ή Μαραντόνα" μου δίνει την ευκαιρία να αποσαφηνίσω τις σκέψεις μου γύρω από το θέμα αυτό, μια και καθιστά ακόμη πιο κραυγαλέο το πρόβλημα που υπάρχει πίσω από τα αντίστοιχου τύπου ερωτήματα.

Τι έδειξαν οι μετρήσεις για το ποιος είναι ο καλύτερος μεταξύ των Πελέ και Μαραντόνα; Οτι η συντριπτική πλειονότητα των νεαρών σε ηλικία φιλάθλων ψήφισε τον Μαραντόνα (πρέπει να σημειωθεί ότι κυρίως αυτές οι ηλικίες έχουν πρόσβαση στο Internet και απαντούν στις σχετικές ψηφοφορίες), ενώ σχεδόν όλοι οι άνω των 40-45 ετών φίλαθλοι ψήφισαν τον Πελέ. Είναι πράγματι αστείο να περιμένει κάποιος να ψηφίσει ένας 20άρης ή ένας 30άρης τον Πελέ ως καλύτερο ποδοσφαιριστή από τη στιγμή που δεν τον έχει δει να αγωνίζεται ποτέ του. Γιατί δηλαδή να τον ψηφίσει; Επειδή κάποιοι άλλοι μεγαλύτεροι και πιο ειδικοί τού το λένε; Τρίχες.

Από την άλλη μεριά, οι 45άρηδες που ψήφισαν τον Πελέ, γιατί έχουν δει και τους δύο παίκτες να αγωνίζονται, δεν μπορούσαν να ψηφίσουν κάποιον άλλον παλαιότερο, ίσως πιο σπουδαίο ποδοσφαιριστή, γιατί πολύ απλά και αυτοί με τη σειρά τους δεν τον έχουν δει! Ο λόγος, φυσικά, για ποδοσφαιριστές όπως οι Γκαρίντσα, Ντι Στέφανο και Πούσκας, τους οποίους δεν μπορούν να δουν ούτε καν μέσω κασετών, αφού η τηλεόραση τότε, όπου υπήρχε, δεν μετέδιδε τους ποδοσφαιρικούς αγώνες. Αρα έχουν μείνει μόνο κάποια κινηματογραφικά πλάνα για να θαυμάζουμε τους παίκτες αυτούς. Σημειώστε ότι τα πλάνα αυτά τα έπαιρναν κυρίως για να τα παρουσιάσουν στα "Επίκαιρα", τα οποία έδειχναν επίσης κινούμενα σχέδια και διαφημίσεις πριν να αρχίσει η προβολή μίας κινηματογραφικής ταινίας.

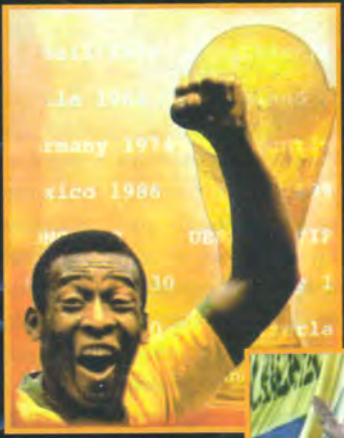
Αυτό που καταδείχνουν, λοιπόν, οι σχετικές μετρήσεις είναι ότι ο καθένας ψηφίζει σύμφωνα με όσα έχει δει. Αυτό στον κόσμο των computer games μεταφράζεται ότι ο καθένας ψηφίζει με βάση ποια παιχνίδια έχει παίξει. Γι' αυτό στις σχετικές ψηφοφορίες στα αντίστοιχα ερωτήματα πρέπει να ψηφίζουν, καταρχήν, οι λεγόμενοι "ειδικοί", όσο και αν δεν συμπαθώ καθόλου αυτό τον όρο. Λύνει όμως αυτή η διαπίστωση το πρόβλημα; Προφανώς όχι. Το πιο σωστό είναι να χωρίζεις ανάλογα ερωτήματα ή μετρήσεις κατά συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα, τα οποία καθορίζονται βάσει συγκεκριμένων στοιχείων. Ετσι, όσον αφορά στο ποδόσφαιρο θα ήταν ίσως πιο σωστό να ρωτούσαν ποιοι είναι οι δέκα ή έντεκα καλύτεροι ποδοσφαιριστές ανά δεκαετία περίπου. Σημειώστε ότι και στην περίπτωση αυτή μιλάμε για τους δέκα ή έντεκα καλύτερους και όχι για τον ένα και μοναδικό.

Αντίστοιχα στον κόσμο των computer games έχουν βάση τα ερωτήματα για το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών ή έστω για τα δέκα καλύτερα. Ακόμη έχει νόημα να ψηφίζουν οι αναγνώστες ποια αυτοί θεωρούν καλύτερα;

Ας τα δούμε όμως ένα-ένα. Ανάλογα ερωτήματα από τη μεριά των περιοδικών δεν έρχονται να καλύψουν τίποτα το ουσιαστικό, εκτός ίσως από το να δώσουν ένα βήμα συμμετοχής στους αναγνώστες τους. Αν όμως τους ενδιέφερε πραγματικά η επικοινωνία με τους αναγνώστες τους, υπάρχουν άλλα θέματα πολύ πιο σπουδαία, στα οποία η συμμετοχή των αναγνωστών μπορεί να αποδειχτεί ουσιαστική και χρήσιμη. Γιατί πώς μπορεί να ψηφίσει ένας gamer για το ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι "όλων" των εποχών, όταν έχει παίξει το πολύ 20-30 παιχνίδια ή, στην καλύτερη περίπτωση, παίζει παιχνίδια τα τελευταία 5 χρόνια; Πόσοι από τους φίλους, π.χ., των RPGs έχουν παίξει το Dungeon Master ή τα Ultima 5 και 7 ώστε να μπορούν να συμμετέχουν σε μία συνολική ψηφοφορία για το συγκεκριμένο είδος; Από το σύνολο των gamers που αποτελούν τους αναγνώστες του περιοδικού μας, ελάχιστοι. Επίσης, αν ρωτήσω ποιοι από τους αναγνώστες του περιοδικού μας έχουν παίξει τα δύο πιο κλασικά coin-op games όλων των εποχών, το Pac-Man και το Space Invaders, πόσοι θα σηκώσουν το χέρι τους; Μάλλον κανείς.

Παρασκήνια, σκέψεις & σχόλια για τα games

Ας προχωρήσουμε, όμως, παρακάτω. Υπάρχει το καλύτερο computer game όλων των εποχών και αν ναι, ποιο είναι αυτό; Αυτό το ερώτημα γεννά αυτόματα πολλές σκέψεις. Ποια είναι ή μπορεί να είναι τα κριτήρια με τα οποία θα θεωρήσουμε ένα παιχνίδι ως το καλύτερο; Η εμπορικότητά του, δηλαδή το πόσα αντίτυπα έχει πουλήσει; Αυτό είναι χωρίς καμία αμφισβήτηση το MYST, ωστόσο η εμπορική επιτυχία ενός παιχνιδιού δεν μπορεί να αποτελέσει ασφαλές κριτήριο. Μήπως το αν έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές στην ιστορία των computer games; Άριστο κατά τη γνώμη μου ερώτημα, που όμως δεν μπορεί να αφορά μόνο σε ένα παιχνίδι. Έχει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον να δούμε ποια είναι τα παιχνίδια εκείνα που έκαναν βαθιές τομές στην ιστορία των computer games και καθόρισαν την ποιότητα πολλών άλλων που ακολούθησαν. Αυτό όμως είναι ξεχωριστό θέμα. Αν και δεν είμαι ο καταλληλότερος άνθρωπος να μιλήσω για όλα τα είδη των computer games (ως γνωστόν αγαπώ κυρίως τα adventures, τα RPGs, τα puzzle games και τα λεγόμενα arcade adventures), σε μελλοντικό άρθρο μου θα προσπαθήσω να ασχοληθώ με το θέμα, μια και το θεωρώ το πιο σημαντικό. Μπορεί να είναι κριτήρια για το καλύτερο παιχνίδι τα εφέ και γραφικά; Κατά την ταπεινή μου γνώμη σαφώς και όχι. Μήπως το ποιο θεωρείται ως το πιο έξυπνο παιχνίδι όλων των εποχών ή ποιο έχει τον πιο πλήρη και ενδιαφέροντα κόσμο, τους πιο ενδιαφέροντες χαρακτήρες; Μπορεί να θεωρηθεί άραγε ότι κάποιο παιχνίδι αντιπροσωπεύει το απόλυτο gameplay; Η απάντηση σε όλα αυτά είναι σαφώς αρνητική και, πιστέψτε με, θα μπορούσα να συνεχίσω με αντίστοιχα ερωτήματα για πολύ ακόμη.



Μήπως, τέλος, πρέπει να μιλήσουμε για τα δέκα (ή είκοσι κ.λπ.) καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, όπως έκαναν πέρυσι σχεδόν όλα τα περιοδικά και τα sites του ξένου ειδικού Τύπου; Όμως, και σε αυτήν την περίπτωση, που δίνεται η ψευδαίσθηση κάποιας αντικειμενικότητας, η απάντησή μου είναι η ίδια.

Θεωρώ ότι μόνο μία θεώρηση θα είχε ιστορικό και όχι μόνο ενδιαφέρον: ο καθορισμός εποχών με κοινά κριτήρια και για ομοειδή είδη παιχνιδιών. Για να γίνω πιο σαφής, ας πάρουμε τα αγαπημένα μου adventures. Μπορούμε να μιλήσουμε για το καλύτερο adventure όλων των εποχών; Απαντώ σαφέστατα όχι. Μπορούμε να μιλήσουμε για τα δέκα ή είκοσι καλύτερα adventures όλων των εποχών; Βάσει όλων των προαναφερομένων, απαντώ επίσης όχι. Αυτό που θα δεχόμουν θα ήταν να χωρίσουμε την ιστορία των adventure games σε εποχές και μετά να τις κρίνουμε ανάλογα. Οι εποχές στις οποίες χωρίζεται η ιστορία των adventures games είναι οι εξής: Καταρχήν, η εποχή των καθαρών text adventures, η οποία είναι η πρώτη χρυσή εποχή των adventures. Μετά έρχεται η εποχή των graphic-text adventures, που δημιουργεί νέα δεδομένα. Είναι όμως λάθος να την κρίνει κάποιος ενιαία, καθώς περιλαμβάνει τρία διαφορετικά είδη παιχνιδιών: τα graphic-text adventures, των οποίων τα γραφικά παίζουν μικρό ή μεγάλο ρόλο στο gameplay. Παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού είναι το Valkyrie 17, στα γραφικά του οποίου βλέπεις (και μπορείς να πάρεις) αντικείμενα που δεν αναφέρονται στην περιγραφή των αντίστοιχων τοποθεσιών. Τα graphic-text adventures, των οποίων τα γραφικά δεν παίζουν κανένα ρόλο και υπάρχουν μόνο και μόνο για να ακολουθηθεί η μόδα της εποχής, και τα graphic-text adventures, όπως το Pawn, τα γραφικά των οποίων δημιούργησαν μία άλλη συνολική ποιότητα στην αξία του παιχνιδιού, και τα οποία ουσιαστικά είναι αυτά που έφεραν την τρίτη γενιά των adventures, τα λεγόμενα 3D graphic adventures. Δημιουργός του νέου αυτού είδους είναι (ποιος άλλος;) η άλλοτε μεγάλη και κραταιά Sierra. Στενοχωριέμαι όταν ακούω νέους adventurers να μιλούν για τα αγαπημένα τους adventures, ενώ την ίδια στιγμή παραδέχονται ότι δεν έχουν παίξει κανένα από τα πρώτα και μεγάλα adventures της Sierra. Για μένα όποιος δεν έχει παίξει παιχνίδια, όπως τα King's Quest 2-4, τα Space Quest 1-3, τα Larry 1-4 και τα Police Quest 1-2, δεν έχει δει τίποτα από τη μαγεία των adventures. Η μεγάλη ιδιομορφία των παιχνιδιών αυτών αφορούσε στο γεγονός ότι ο παίκτης μπορεί να κινούσε με τα arrows πλήκτρα έναν χαρακτήρα πάνω σε μία "ψευτο3D" οθόνη, αλλά όλη η υπόλοιπη δράση βασιζόταν στο ότι έπρεπε να πληκτρολογεί (όπως ακριβώς και στα καθαρόαιμα text adventures) εντολές. Αυτή την εποχή των 3D graphic adventures τη θεωρώ ως τη δεύτερη χρυσή εποχή των adventures. Περίπου την ίδια περίοδο εμφανίζεται και η LucasArts με το ιδιόμορφο μενού με τις έτοιμες εντολές, το οποίο θεωρώ, σε συνδυασμό με τη μετέπειτα υιοθέτηση αυτού ή παρεμφερών συστημάτων, ως το τέλος της χρυσής εποχής των adventures. Ως απάντηση στο σύστημα αυτό η Sierra εμφανίζει τα icon driven 3D graphic adventures, τα οποία αποτελούν την τέταρτη εποχή των adventure games. Αυτό το user interface σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του και αποτελεί τον προπομπό του μενού που θα καθιερωθεί αμέσως μετά, του λεγόμενου click & point interface, το οποίο χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα με τη μία ή την άλλη μορφή. Αυτή η τελευταία εποχή διακρίνεται επίσης από το γεγονός ότι παράλληλα αναπτύσσονται πολλά και διαφορετικά είδη adventure games. Έτσι έχουμε τα puzzle adventures (Myst -Riven), τα Full Motion Video adventure games (Ripper - Pandora Directive) και άλλα πολλά. Από αυτή την περίοδο πιστεύω ότι μόνο το user interface που παρουσίασε η Access Software με το Under a Killing Moon μπορούσε να μας οδηγήσει σε μία τρίτη χρυσή εποχή των adventure games, αλλά δυστυχώς σχεδόν καμία άλλη εταιρεία δεν το υιοθέτησε.



Αν μας ενδιαφέρει πραγματικά και το μέλλον του χώρου, νομίζω ότι πρέπει επιτέλους να ξεφύγουμε από αυτή τη μανία της επιλογής του ενός ή έστω των δέκα καλύτερων παιχνιδιών όλων των εποχών. Πρέπει όλοι εμείς οι απλοί χρήστες να προσπαθήσουμε αφ' ενός να δημιουργήσουμε πιο σφαιρικά κριτήρια σχετικά με τα αγαπημένα μας παιχνίδια, αφ' ετέρου να απαιτήσουμε από τα έντυπα που διαβάζουμε να μας φέρονται με μεγαλύτερο σεβασμό. Μπορούμε να παρέμβουμε και με γράμματα (έντυπα ή e-mails) απαιτώντας την παρουσίαση όσο είναι δυνατόν πιο πολύπλευρων και σύνθετων ιστορικών αναφορών στην ιστορία των παιχνιδιών, την καταγραφή της και την παρουσίαση των πραγματικών προβλημάτων του χώρου. Να μιλήσουμε δηλαδή επί της ουσίας, αφήνοντας στην άκρη τα όποια πυροτεχνήματα που πρόσκαιρα μπορεί να λάμπουν, αλλά μετά από 2-3 μέρες δεν τα θυμάται σχεδόν κανείς.

PC

Η ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ... AGES

Είχαμε αφήσει ανοιχτούς λογαριασμούς την προηγούμενη φορά που παρουσιάσαμε εξομοιωτές για Sega Mega Drive 32x, διότι οι απαιτήσεις του ενός από τους δύο emulators υπερέβαιναν κατά πολύ το σύστημα του ταλαίπωρου συντάκτη. Εφτασε, όμως, η ώρα της πολυαναμενόμενης ανάστασης (αναβάθμισης). Εχοντας ταΐσει το μηχάνημα με μπόλικο... χαρτί, κατάφερα με άνεση να υπερκαλύψω την προτεινόμενη σύνθεση για να τρέξω τον Ages. Λογάριαζα, όμως, χωρίς τον ξενοδόχο...

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ο έτερος 32x emulator

Καιρό είχα να παρουσιάσω έναν emulator με επίπονη διαδικασία εγκατάστασης. Πραγματικά, ο Ages είναι από τα πιο δύστροπα προγράμματα που έχω συναντήσει. Μου βγήκε το λάδι μέχρι να καταφέρω να τρέξω το πρώτο ROM! Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Τα αρχεία που χρειάζεστε, προκειμένου να τρέξετε τον Ages - εκτός από τον ίδιο τον εξομοιωτή, φυσικά - είναι:

- Το BIOS του Mega Drive 32x. Αποτελείται από τρία αρχεία, εκ των οποίων το πρώτο λειτουργεί ως master BIOS και έχει μέγεθος 2.048bytes, το δεύτερο ως slave BIOS (1.024 bytes) και το τρίτο ως BIOS του M68000 (256 bytes). Αναφέρω το μέγεθος κάθε αρχείου, διότι στο δίκτυο κυκλοφορούν διάφορα sets που περιέχουν το 32x BIOS, αλλά δεν δουλεύουν με τον Ages, παρ' όλο που συνεργάζονται άψογα με τον Gensx (π.χ. το BIOS που διανέμει το Emulatronia). Ο μόνος τρόπος, λοιπόν, για να ελέγξετε αν έχετε στην κατοχή σας τη σωστή έκδοση, αλλά και για να διαπιστώσετε ποιο αρχείο είναι master, ποιο slave κ.λπ. είναι να δείτε το μέγεθός του.
- Παιχνίδια του Mega Drive 32x σε μορφή ROMs. Ενα πολύ καλό site για να ξεκινήσετε βρίσκεται στη διεύθυνση www.32xroms.dk.
- Το πρόγραμμα Universal Converter (UCON), που μετατρέπει τα ROMs του 32x που θα βρείτε στο δίκτυο σε binary μορφή, καθώς μόνο αυτήν μπορεί να διαβάσει ο Ages. Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί είναι η εξής: Τοποθετήστε το Ucon.exe στο φάκελο με τα αποσυμπιεσμένα ROMs. Ανοίξτε τη γραμμή εντολών του MS-DOS, πηγαίνετε στον εν λόγω φάκελο και δώστε την εντολή ucon z game.smd, όπου game.smd είναι το όνομα του αρχείου που θέλετε να μετατρέψετε. Επειδή, όμως, το Universal Converter δεν δουλεύει σε όλες τις περιπτώσεις, μπορείτε εναλλακτικά να χρησιμοποιήσετε το Grom που κάνει ακριβώς την ίδια δουλειά. Η διαδικασία είναι η ίδια και η εντολή που πρέπει να δοθεί η: grom game.smd -bin. Στο τέλος μην παραλείψετε να αλλάξετε την επέκταση των αρχείων που δημιουργήσατε από .bin σε .32x.

Επιτέλους, είστε έτοιμοι (?) να τρέξετε τον Ages. Τώρα που το σκέφτομαι, ίσως η ονομασία του emulator να οφείλεται στο χρόνο που χρειάζεται για να κάνετε τις μετατροπές που περιγράφηκαν παραπάνω. Ποιος ξέρει...

Φυσικά, τα βάσανά σας δεν τελειώνουν εδώ. Επειδή ο emulator εξομοιώνει κι άλλα συστήματα, πρέπει να ρυθμίσετε μια σειρά από παραμέτρους, οι οποίες θα δηλώνουν στο πρόγραμμα ότι το σύστημα που θα εξομοιωθεί είναι το 32x. Επιλέξτε, λοιπόν, το μενού "Config" και επιλέξτε "File IO - Load System ROM". Εδώ θα φορτώσετε το BIOS όπως περιγράφηκε ανωτέρω. Στη συνέχεια, κάτω από το ίδιο μενού (Config), ρυθμίστε την παράμετρο Machine, ώστε η επιλογή Miscellaneous - Region να βρίσκεται στη θέση Auto detect και η 32x στη θέση Use system ROMs. Σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι ο emulator, σύμφωνα με τον προγραμματιστή του, είναι σε θέση να τρέξει κάποια παιχνίδια χωρίς τη "βοήθεια" του BIOS, αφού έχει ενσωματωμένες κάποιες ρουτίνες που καταφέρνουν, ως έναν βαθμό,





Το γνωστό Tempo, ένα από τα λίγα αξιόλογα παιχνίδια που τρέχουν στον Ages.



Μπείτε στο X-Wing και πάρτε μέρος στον διαγαλαξιακό πόλεμο, στο Darxide.

να προσομοιώσουν το BIOS. Πρόκειται για ένα αξιοπρόσεκτο χαρακτηριστικό, που δεν συναντάμε συχνά σε εξομοιωτές. Ωστόσο, όλα αυτά είναι θεωρητικά, μια και η χρήση του λεγόμενου "fake BIOS" περιορίζει την ούτως ή άλλως μικρή συμβατότητα του Ages με τα παιχνίδια του 32x.

Ολα είναι έτοιμα, αλλά προτού φορτώσετε το αγαπημένο σας ROM, μην ξεχάσετε να ρυθμίσετε το βάθος χρώματος σε τιμή μικρότερη ή ίση των 16-bit, αλλιώς δεν θα μπορείτε να τρέξετε τον Ages σε παράθυρο, αλλά μόνο σε πλήρη οθόνη.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οπως διαβάσατε και στην εισαγωγή, ο προγραμματιστής του Ages προτείνει έναν P-III 500MHz προκειμένου να επιτευχθεί μία επαρκής εξομοίωση του Sega Mega Drive 32x. Η απαίτηση αυτή κρίνεται επιεικώς απαράδεκτη, τη στιγμή που εξομοιωτές πολύ πιο εξελιγμένων συστημάτων τρέχουν αρκετά καλά, ακόμα και σε 300άρη Celeron. Δοκίμασα το πρόγραμμα σε σύστημα που διέθετε επεξεργαστή Duron 800, 128MB RAM και κάρτα γραφικών με το ολοκληρωμένο Ge Force 2 MX. Οι επιδόσεις ήταν απογοητευτικές με τα default settings. Διάβασα στο readme αρχείο του emulator, όμως, ότι αν ανοίξουμε το .ini αρχείο και αλλάξουμε τη γραμμή που περιέχει τις τιμές 32XMSH2Speed, θα παρατηρήσουμε αύξηση της ταχύτητας, σε βάρος της πιστότητας, φυσικά. Η αρχική τιμή, λοιπόν, είναι 75 και ανεβάζοντάς την στο 95 παρατήρησα σημαντική αύξηση των επιδόσεων, και πάλι όμως δεν πέτυχα ικανοποιητική ταχύτητα εξομοίωσης. Σημειώστε εδώ ότι η μέγιστη τιμή που μπορεί να δοθεί είναι 99. Αν δώσετε, για παράδειγμα, 155, το πρόγραμμα θα καταλάβει ότι δώσατε 15. Και να σκεφτεί κανείς ότι ο προγραμματιστικός κώδικας του Ages έχει γραφεί σε Assembly. Ετσι, φτάνουμε σε μια δεύτερη πιθανή ερμηνεία του ονόματος Ages: Πράγματι, με τέτοια ταχύτητα, χρειάζονται αιώνες για να τελειώσεις ένα παιχνίδι.

Σημαντικό πρόβλημα, που πρέπει να λυθεί το συντομότερο δυνατό, είναι η παντελής έλλειψη ήχου, ενώ η λίστα συμβατότητας είναι πολύ μικρή και σίγουρα δεν θα ικανοποιήσει κανέναν. Ωστόσο, ο προγραμματιστής φαίνεται πως έχει όρεξη και φιλοδοξίες, σύμφωνα με τα γραφόμενά του. Κυκλοφορεί καινούριες εκδόσεις ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ενώ στα μελλοντικά σχέδιά του περιλαμβάνεται η εξομοίωση πιο προχωρημένων συστημάτων της Sega, όπως το... Dreamcast! Ηδη, πάντως, το Ages είναι ένας "πολυεξομοιωτής", αφού μπορεί και τρέχει, εκτός από το software για το απλό Mega Drive και ορισμένα παιχνίδια του Sega CD. Δυστυχώς, δεν μπορώ να αξιολογήσω αυτή την ιδιότητα του προγράμματος, μια και δεν διαθέτω software του Sega CD.

Γενικά, το πρόγραμμα συνιστάται για πειραματισμό και μόνο (προς το παρόν, τουλάχιστον). Η ριζική αλλαγή του προγραμματιστικού κώδικα πρέπει να είναι το πρωτεύον μέλημα του κυρίου Quinntesson.

INTERACTIVITY

Ο φίλος Solamnic (Νίκος Κατσίδης) με πληροφόρησε πως η νέα μετάφραση του site του Winfellow είναι έτοιμη. Μπορείτε να τη βρείτε

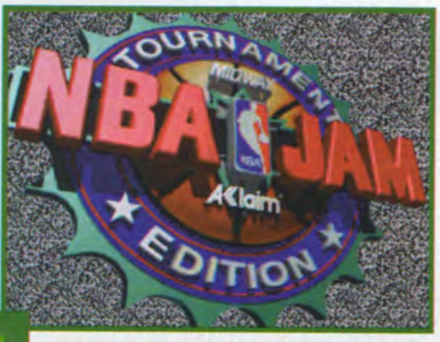
Τελευταία νέα

- Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε αναλυτικά τον Steem, έναν πολύ καλό emulator για τον Atari ST. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση του προγράμματος, που προσφέρει πολλά καινούρια στοιχεία. Συγκεκριμένα, ο ήχος λειτουργεί πλέον άψογα, ενώ η ταχύτητα εξομοίωσης έχει βελτιωθεί αισθητά. Επιπλέον, ο Steem μπορεί να διαχειρίζεται πια με χαρακτηριστική άνεση τα hardfiles (images σκληρού δίσκου), προσφέροντας μια σωτήρια εναλλακτική λύση στην εκνευριστική αλλαγή των (virtual) δισκετών.

- Ολα για το Dreamcast! Οι περισσότεροι από τους δημοφιλείς emulators ετοιμάζονται για το ταξίδι στο μαγικό κόσμο της πανίσχυρης παιχνιδομηχανής της Sega. Το bleem! ήταν μόνο η αρχή. Στη συνέχεια πήραν σειρά οι emulators για NES και GENESIS... ώσπου έγινε το απίστευτο: Μεταφέρθηκε και ο Spectrum στο Dreamcast (Dreamspec)! Ο Ιάπωνας προγραμματιστής Bero, μάλιστα, έχει φτιάξει ειδικό poll στο site του, με θέμα "Ποιος εξομοιωτής θέλετε να μεταφερθεί στο Dreamcast". Υποψήφιοι είναι οι FPSE, MAME και FPCE. Ο Bero δεσμεύτηκε να ετοιμάσει το port για τον νικητή της ηλεκτρονικής ψηφοφορίας. Ποιον από τους τρεις θα επέλεγα εγώ; Μα, θέλει και ρώτημα; MAME και ξερό ψωμί!

- Κυκλοφόρησε η έκδοση WIP 5 του emulator True Reality 64, ενός αρκετά καλού εξομοιωτή για Nintendo 64. Σύμφωνα με το site του προγράμματος, παρέχεται μεγαλύτερη υποστήριξη για τα mempacks, ενώ σημαντική βελτίωση παρατηρείται και στην ταχύτητα εξομοίωσης.

Emulators' corner





Τα παιχνίδια NBA Jam TE και T-Mek κόλλαγαν μετά την πάροδο των εισαγωγικών οθονών.

στη διεύθυνση: http://130.89.221.221/winfellow/php_version/main/index.php?language=greek . Πρόκειται, πραγματικά, για μία αξιέπαινη προσπάθεια. Ο Νίκος έχει και μια παρατήρηση που αφορά στους Atari emulators. Είχα γράψει σε προηγούμενο τεύχος ότι ο WinSTon πρέπει να θεωρείται τελειωμένη υπόθεση, αλλά, όπως παρατηρεί ο Νίκος, μέσα στον Αύγουστο κυκλοφόρησε καινούρια έκδοση του προγράμματος. Μακάρι να βγω ψεύτης, αλλά νομίζω πως οι προγραμματιστές του εν λόγω emulator δεν έχουν διάθεση να συνεχίσουν. Το μαρτυρούν τα πολύ μεγάλα χρονικά διαστήματα που μεσολαβούν μεταξύ των κυκλοφοριών. Μία μόνο ανανεωμένη έκδοση μέσα σε έναν χρόνο δεν αρκεί.

Φαίνεται πως οι οπαδοί του Snes9x έχουν κάνει κόμμα εναντίον μου! Μετά τον Σάββα Στοκίδη, άλλος ένας αναγνώστης μας, ο Ιωσήφ Χατζημιχαήλ, έρχεται να υποστηρίξει τον δημοφιλή emulator για Super Nintendo. Συγκεκριμένα, αναφέρει πως η τελευταία έκδοση έχει σαφώς βελτιωμένο κώδικα και υποστηρίζει πως όλα τα παιχνίδια παίζουν άψογα, ακόμα και στον P-200.

Καταρχήν, φίλε Ιωσήφ, να διευκρινίσω ότι σε καμία περίπτωση δεν αμφισβητώ τα γραφόμενά σου. Ωστόσο, αντιπαραθέτω τη δική μου μαρτυρία: στον δικό μου K6-200 με Viper 330 το ZSNES πετούσε, ενώ το Snes9x σερνόταν. Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το Snes9x είναι γραμμένο για Glide. Εκεί έχει να επιδείξει αξιοθαύμαστες επιδόσεις. Αν, λοιπόν, ο χρήστης διαθέτει κάρτα γραφικών με ολοκληρωμένο της 3dfx, θα πρέπει να τον προτιμήσει. Σε κάθε άλλη περίπτωση, προτείνεται το ZSNES.

Ο Ιωσήφ στέλνει και μία διεύθυνση με ROMs για N64, για την οποία τον ευχαριστούμε. Θα τη βρείτε στο box με τα sites του μήνα.

Ο Executron έχει στείλει, εδώ και πολύ καιρό είναι αλήθεια, ένα μήνυμα με το οποίο με προτρέπει να κατεβάσω το ROM για MAME "Disks of Tron" από το Arcade at home. Καταρχήν, να ζητήσω συγγνώμη που καθυστέρησα τόσο πολύ να απαντήσω, αλλά ήθελα να δω πρώτα το ROM και να γράψω τις εντυπώσεις μου. Δυστυχώς, είμαι από τους ανθρώπους που "αναβάλλουν" τις δουλειές τους (μην κάνεις σήμερα αυτό που μπορείς να κάνεις αύριο - η γνωστή αρχή του τεμπέλη). Ελπίζω να κατεβάσω το image μία από τις επόμενες ημέρες.

Τέλος, ο Κωνσταντίνος Κολιόπουλος ζητάει ένα αφιέρωμα για μη εμπορικούς emulators για PSX. Τον τελευταίο καιρό πειραματίζομαι με αρκετούς από αυτούς, όμως αντιμετωπίζω κάποια προβλήματα με τα CD-ROM plug-ins. Ετσι, η παρουσίαση θα καθυστερήσει λίγο, αλλά είναι στα υπόψη. Παρεμπιπτόντως, να σας πληροφορήσω ότι δοκίμασα -επιτέλους- το Virtual Gamestation. Υποστηρίζει πάρα πολλούς τίτλους και είναι πολύ εύχρηστο. Λείπουν, όμως, οι επιλογές που καθιέρωσαν το Bleem (δυνατότητα εκτέλεσης των παιχνιδιών σε υψηλή ανάλυση, υποστήριξη προτύπων 3D). Ομολογώ πως απογοητεύτηκα λίγο, αφού το πρόγραμμα στερεί στο χρήστη τη δυνατότητα να παίξει με τις ρυθμίσεις. Ωστόσο, κυκλοφορεί μία hacked έκδοση που μας επιτρέπει να ανεβάζουμε την ανάλυση στα 640x480. Κάτι είναι κι αυτό!

PC

Εξομοίωση του Sega CD

Μπορεί το Ages να μην τα καταφέρνει τόσο καλά στην εξομοίωση του 32x, όμως, σύμφωνα με τον Quinntesson, όταν τρέχει παιχνίδια του Sega CD πιάνει ικανοποιητικές ταχύτητες. Οι φωτογραφίες που πάρθηκαν από το site του Ages δείχνουν ότι τα πηγαίνει εξίσου καλά στον τομέα των γραφικών.







ΤΑ SITES ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο φίλος Ιωσήφ Χατζημιχαήλ έστειλε τη διεύθυνση ενός site με ROMs για N64. Προτού σας την παραδώσω, να σας υπενθυμίσω ότι απαγορεύεται να κατεβάσετε ROMs αν δεν είστε κάτοχος του αντίστοιχου cartridge του Nintendo 64. Η χρήση του ROM πρέπει να γίνεται για λόγους backup (αντίγραφο ασφαλείας). Και τώρα, η στιγμή που όλοι περιμένατε: http://www.dreamromz.hpg.com.br/

Το θέμα μας αυτό το μήνα, όμως, ήταν το Mega Drive 32x. Εδωσα ήδη ένα site με ROMs για το μηχάνημα αυτό. Τώρα, σειρά έχουν κάποια χρήσιμα links: http://ages.emuunlim.com, η σελίδα του Ages, http://www.eidolons-inn.de/sega/32x_dev.html και http://www.powernet.net/~trzy/ , δύο σελίδες με μικρά αλλά θαυματουργά utilities (BIOS, μετατροπείς αρχείων κ.λπ.).



ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ 2ο McKRACKEN

Αναγέννηση από τις στάχτες;

Αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με την ερασιτεχνική προσπάθεια συνέχισης ενός κλασικού, αλλά ξεχασμένου από πολλούς παιχνιδιού, του Zak McKracken. Θα προτιμούσα, πάντως, το ανεπίσημο αυτό sequel να μη γραφόταν σε PC αλλά σε Amiga ή Atari. Ετσι, θα είχα ένα επιπλέον θέμα για συζήτηση στην "Emulators' Corner"!

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

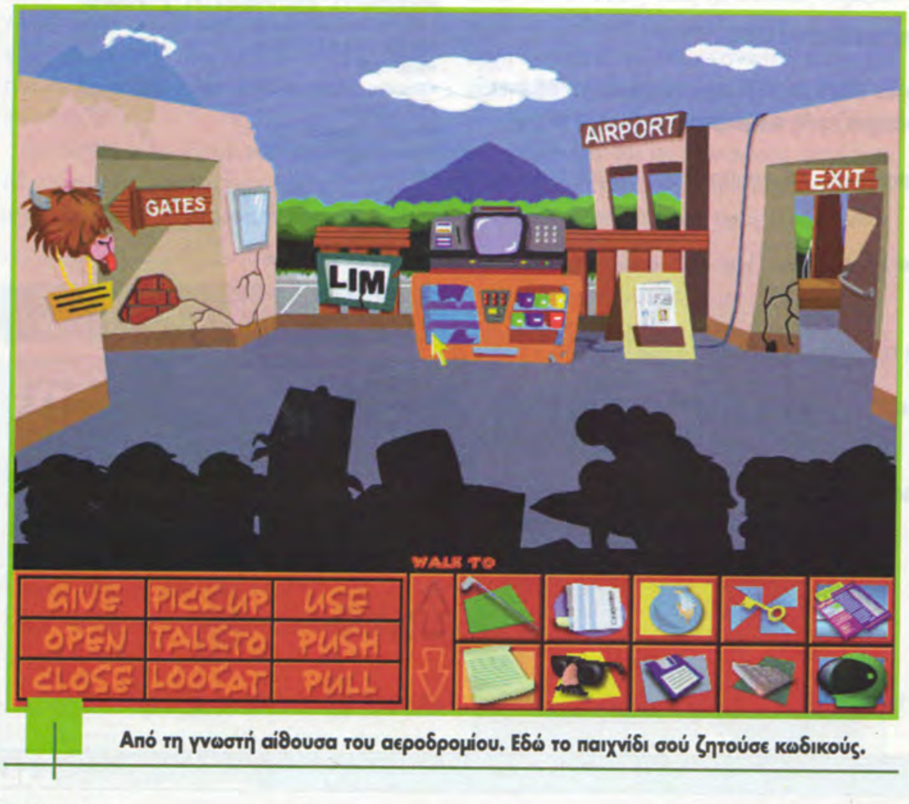
Πριν να ξεκινήσω την παρουσίαση, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους αγκάλιασαν την καινούρια στήλη του "PC Master", στέλνοντας links αλλά και ενδιαφέρουσες προτάσεις. Ειλικρινά, δεν περίμενα τόσο μεγάλη ανταπόκριση. Είναι πολύ ενθαρρυντικό να ανακαλύπτεις ξαφνικά ότι υπάρχουν άνθρωποι που έχουν την ίδια τρέλα με σένα.

Η ιδέα για το θέμα του παρόντος άρθρου οφείλεται στον αναγνώστη Νίκο Καραγιάννη. Ηξερα, βέβαια, για την προσπάθεια συνέχισης του κλασικού παιχνιδιού, αλλά δεν είχα ενδιαφερθεί καθόλου ώσπου έλαβα το e-mail του Νίκου.

ΜΑ ΠΟΥ ΧΑΘΗΚΕ ΑΥΤΟΣ Ο ΖΑΚ;

"Zak, Zak, Zak... What am I going to do with you?" Η συνηθισμένη ατάκα που χρησιμοποιεί ο αρχισυντάκτης μιας περήφανης εκπροσώπου του κίτρινου Τύπου (Tabloid, στη νεοελληνική) όταν απευθύνεται στον τεμπέλη συντάκτη της Zak McKracken. Μπορείτε να κάνετε έναν παραλληλισμό με το περιοδικό μας, βάζοντας στη θέση του συντάκτη τον Ηλ Μακ Κάφρεν, αν και το Βαγκ Μακ Κράτσεν είναι πολύ πιο εύηχο. Δυστυχώς, τον καιρό που διαδραματίζεται η ιστορία μας, η LucasArts - Lucasfilm, για την ακρίβεια- δεν είχε εφεύρει ακόμα τα μαστίγια (δεν είχε κυκλοφορήσει ακόμα το Indiana Jones and the Last Crusade), οπότε ο αρχισυντάκτης έπρεπε να βρει έναν άλλο τρόπο να βγάλει το άχτι του. Στέλνει, λοιπόν, τον ταλαίπωρο δημοσιογράφο στο Seattle για να καλύψει ένα περίεργο γεγονός: την εμφάνιση ενός δικέφαλου σκίουρου που τρομοκρατεί τον κόσμο. Η αποστολή μοιάζει γελοία και κανείς δεν υποψιάζεται ότι πίσω της κρύβεται ένα τρομερό σχέδιο μιας εξωγήινης φυλής. Οπως θα φανεί στη συνέχεια, οι εξωγήινοι θέλουν να εξολοθρεύσουν τους ανθρώπους, μετατρέποντας τα μυαλά τους σε... άχυρα! (σ.σ.: Κάτι που έχει εν μέρει καταφέρει η ελληνική βιομηχανία μουσικής.)

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1988 και, αν και δεν είχε την εμπορική επιτυχία του Maniac Mansion, έμεινε στην ιστορία των computer games λόγω των υψηλών standards της Lucasfilm, που εξασφάλιζαν ένα καλοδουλεμένο σενάριο, πανέξυπνους γρίφους, αλλά, προπάντων, έναν θεότρελο εικονικό κόσμο με παρανοϊκούς χαρακτήρες και απίστευτες καταστάσεις. Το στοιχείο, όμως, που απογείωνε το gameplay ήταν ο ίδιος ο Zak. Παρ' όλο που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σάς δινόταν η δυνατότητα να χειριστείτε κι άλλους χαρακτήρες, κατά τα πρότυπα του Maniac Mansion, ο δαιμόνιος ρεπόρτερ έκλεβε την παράσταση με τις απίστευτες ατάκες του. Οι σκέψεις του Zak εμφανίζονταν ως τίτλοι εφημερίδων, γεγονός που από τη μια πλευρά έβγαζε άφθονο γέλιο κι από την άλλη εξέφραζε έναν έντονο προβληματισμό πάνω σε ένα κοινωνικό φαινόμενο: Ο εργαζόμενος πολλές φορές, στην προσπάθειά του να αντεπεξέλθει στις επαγγελματικές υποχρεώσεις του, σκέφτεται τη δουλειά του ακόμα και στον ελεύθερο χρόνο του, με αποτέλεσμα την πνευματική αλλοτρίωσή του. Για να καταλά-



Από τη γνωστή αίθουσα του αεροδρομίου. Εδώ το παιχνίδι σού ζητούσε κωδικούς.

βετε πώς λειτουργούσαν αυτοί οι τίτλοι, θα σας δώσω ένα παράδειγμα από την εισαγωγή του παιχνιδιού, μη θέλοντας να αποκαλύψω τίποτα περισσότερο από την εξέλιξη της υπόθεσης: Ο Zak, εκνευρισμένος με τον αρχισυντάκτη του, δεν κάνει κάποια σκέψη του τύπου "Μα τι μου ζητάει, ο πανάθλιος, μου 'ρχεται να τον σκοτώσω", αλλά σχολιάζει "ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΤΡΑΓΓΑΛΙΖΕΙ ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ ΤΟΥ ΛΟΓΩ ΑΝΑΘΕΣΗΣ ΠΑΡΑΛΟΓΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ"! Πρόκειται για μοναδικό εύρημα, σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού. Και δεν είναι το μόνο στοιχείο που βγάζει το Zak Mc Kracken έξω από τα όρια ενός συμβατικού παιχνιδιού. Γρήγορα αποδεικνύεται ότι οι εξωγήινοι κρύβονται πίσω από μια γνωστή εταιρεία τηλεπικοινωνιών. Τίθεται έτσι το ερώτημα από ποιους, τελικά, απειλείται ο σύγχρονος άνθρωπος; Ποιος θέλει να μετατρέψει το μυαλό του σε άχυρο; Οι εξωγήινοι ή μήπως οι μεγάλες εταιρείες που, με τη χρήση των ΜΜΕ, μας κάνουν πλύση εγκεφάλου, οδηγώντας μας στην πνευματική αποχαύνωση; Είναι εκπληκτικό το πόσες ιδέες χώρεσαν στο 1MB του παιχνιδιού. Αν, μάλιστα, γίνουν συγκρίσεις με τα καινούρια adventures των πολλών CDs, εύλογα μπορεί να αναρωτηθεί κανείς αν τα λεφτά του πηγαίνουν στο παιχνίδι (σενάριο, ατμόσφαιρα, γρίφοι, προαιρετικές αποστολές) ή στο περιτύλιγμα (γραφικά, ήχος)...

Σταματάω την παρουσίαση του Zak McKracken and the Alien Mindbenders - όπως είναι ο πλήρης τίτλος του - κάπου εδώ, διότι αφ' ενός κινδυνεύω να κατηγορηθώ για λευκή διαφήμιση, αφ' ετέρου ο χώρος είναι περιορισμένος κι έχουμε να πούμε πολλά ακόμη. Συνοψίζοντας, αν δεν έχετε δει καθόλου το παιχνίδι, αγοράστε το - κυκλοφορεί μια συλλογή της LucasArts με παλιά κλασικά παιχνίδια. Αν το είχατε κάποτε και σας έτυχε κάποιο ατυχές συμβάν που προκάλεσε την καταστροφή των δισκετών,



Οι δημιουργοί έφτιαξαν μέχρι και εικόνες για μπλουζάκια! Μόνο για σκληροπυρηνικούς οπαδούς.



Από εδώ αγόραζες ένα ψωμί μαλακό σαν... σίδερο!

μπορείτε να το κατεβάσετε από το Δίκτυο. Θα το βρείτε σε αρκετά από τα links στο τέλος του άρθρου. Ωστόσο, υπάρχει και η κατηγορία των χρηστών που έχουν το παιχνίδι, το έχουν τελειώσει, αλλά θέλουν κι άλλο... Οσο να 'ναι, πέρασαν κοντά δώδεκα χρόνια από την κυκλοφορία του Zak και συνέχεια δεν είδαμε. Αυτήν την τρίτη κατηγορία θα προσπαθήσουμε να καλύψουμε εν μέρει στο παρόν τεύχος.



Ετσι θα ήταν ο Zak αν ο γραφίστας δεν εγκατέλειπε το project.

ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ (;)

Είδαν κι απόειδαν, λοιπόν, οι απανταχού φίλοι του Zak ότι η Lucas τούς έχει γραμμένους στα παλιά της τα παπούτσια κι αποφάσισαν να πάρουν την κατάσταση στα χέρια τους, φτιάχνοντας μόνοι τους το sequel. Το αποτέλεσμα της προσπάθειας μπορείτε να το δείτε στη σελίδα http:// zak2.adventuregamer.com/members.shtml. Εχουμε ακόμα πολύ δρόμο μπροστά μας, μια και πρόκειται για καθαρά ερασιτεχνική προσπάθεια, που δεν αποσκοπεί σε κάποιο κέρδος. Αλλωστε, τα πνευματικά δικαιώματα του παιχνιδιού ανήκουν πάντα στη LucasArts, κάτι που σημαίνει ότι απαγορεύεται η οικονομική εκμετάλλευση του τίτλου από οποιονδήποτε άλλο.

Οι δημιουργοί δεν έχουν αποκαλύψει τίποτα σχετικά με το σενάριο της περιπέτειας στα δύο χρόνια που εργάζονται πάνω στο project, έχουμε όμως κάποιες αόριστες πληροφορίες για ορισμένες από τις τοποθεσίες που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι, τις: Σκωτία, Αφρική, Σαν Φρανσίσκο. Το interface θα είναι ίδιο κι απαράλλακτο με αυτό που χρησιμοποίησε η Lucas στα παιχνίδια που κυκλοφόρησε στις αρχές της δεκαετίας του '90: μιλάμε για παραδοσιακό point'n'click, με τα ρήματα στο κάτω μέρος της οθόνης, ενώ για τα αντικείμενα θα χρησιμοποιούνται εικονίδια. Τα γραφικά θυμίζουν σε μεγάλο βαθμό το Day Of The Tentacle. Εχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στον σχεδιασμό των παλιών τοποθεσιών του παιχνιδιού, ώστε να δίδεται στον παλιό φίλο της σειράς η αίσθηση πως κάποτε πέρασε από εκείνα τα μέρη. Ολοι οι χώροι έχουν υποστεί ριζική ανακαίνιση, όμως, κατά τη γνώμη μου, απουσιάζει η πρωτοτυπία, η παρέμβαση αν θέλετε.

Δυστυχώς, τα νέα από το σχεδιασμό των χαρακτήρων δεν είναι το ίδιο ευχάριστα. Οχι ότι τα υπάρχοντα σχέδια δεν είναι καλά, κάθε άλλο μάλιστα. Ομως, ο σχεδιαστής που ήταν υπεύθυνος για τη δημιουργία τους αποφάσισε εντελώς ξαφνικά να αποχωρήσει από το project, για προσωπικούς λόγους όπως δήλωσε ο ίδιος. Κι όχι μόνο αυτό, αλλά απαγόρευσε στα εναπομείναντα μέλη να χρησιμοποιήσουν τα σκίτσα του στο παιχνίδι! Οπως καταλαβαίνετε, μια τέτοια κίνηση φέρνει την προσπάθεια πολύ πίσω. Πρέπει να βρεθεί γραφίστας το συντομότερο δυνατόν. Αντε, κύριε Κουράφαλε, ακόμα κάθεστε;

Πολλά από τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού είναι ήδη έτοιμα. Τη σύνθεση και εκτέλεσή τους

έχει αναλάβει ένα συγκρότημα, οι Mocca FX. Το μέχρι τώρα αποτέλεσμα είναι ένα μείγμα Funk και Electro Pop, που δεν ταιριάζει και πολύ με τους δυνατούς rave ήχους του αυθεντικού Zak. Ολίγον γλυκανάλατα μου φάνηκαν τα θέματα, ενώ διέκρινα και μια προσπάθεια μίμησης της μουσικής του Monkey Island.

Το σημείο που είμαι πολύ περίεργος να δω, πάντως, είναι οι γρίφοι του παιχνιδιού, αφού θεωρώ ότι είναι πολύ δύσκολο να αναπαραχθεί η "τρέλα" που χαρακτήριζε τα puzzles του πρωτότυπου. Οσο να 'ναι, κάποια βίδα πρέπει να σου λείπει για να φτιάξεις γρίφο που έχει λύση την τοποθέτηση ενός αυγού στο φούρνο μικροκυμάτων με σκοπό (?) να τα κάνεις όλα χάλια!

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Πρέπει να μάθετε όχι μόνο να παίρνετε, αλλά και να δίνετε. Αν, λοιπόν, έχετε υπόψη σας κάποια αξιόλογη διεύθυνση που δεν έχει παρουσιαστεί ακόμα από αυτήν τη στήλη, θα ήταν καλό να μας τη στέλνατε, έτσι ώστε να βοηθηθούν οι φίλοι του Retro Gaming, που οργώνουν το Δίκτυο όλη νύχτα, προκειμένου να ξετρυπώσουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια.

Υπενθυμίζω ότι η παρούσα στήλη δεν αποτελεί την πρώτη προσπάθεια προσέγγισης του φαινομένου των abandonware από το περιοδικό μας. Είχε προηγηθεί ένα αφιέρωμα από τη στήλη "Emulators' Corner" στο τεύχος του περασμένου Αυγούστου. Το τονίζω αυτό, διότι εκεί μπορείτε να βρείτε κάποιες ιδέες και σκέψεις μου για τα παλιά παιχνίδια και για το κατά πόσο



Αν ποτέ το Zak 2 κυκλοφορούσε στα μαγαζιά, το κουτί του θα ήταν κάπως έτσι...

η δωρεάν διακίνησή τους είναι νόμιμη ή όχι.

Ο φίλος Παναγιώτης Πιττός έστειλε τις διευθύνσεις μερικών πολύ καλών sites. Ξεκινάμε με τις σελίδες **www.trojansoft.com**, **www.abandongames.com**, οι οποίες είναι ουσιαστικά "χρυσοί οδηγοί" εύρεσης παιχνιδιών. Περιέχουν έναν μεγάλο αριθμό παιχνιδιών, ταξινομημένων με αλφαβητική σειρά, δίπλα στο καθένα από τα οποία υπάρχουν links με sites που διαθέτουν τον τίτλο. Κάτι ανάλογο δηλαδή με το παλιό site της ομάδας Gangsters, το οποίο όμως -απ' όσο ξέρω- δεν λειτουργεί πια. Μια και γίνεται λόγος για sites ταξινόμησης των παιχνιδιών, να δώσω και εγώ μια διεύθυνση που περιέχει τη λίστα δεκάδων sites που ασχολούνται με το abandonware: **www.abandonwarering.com**.

Ο Παναγιώτης προτείνει επίσης τα:

- **www.classic-trash.com:** Ενδιαφέρουσα σελίδα με αρκετά παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα δυσεύρετα Deja Vu 2 και Mindshadow.
- **www.abandonkeep.com:** Το γνωστό The Keep, ένα από τα λίγα sites που δεν έχει ανακαλύψει ακόμα η IDSA. Περιέχει πασίγνωστα παιχνίδια, όπως τα Discworld, Eco Quest, Conquests of Camelot και Day of the Tentacle. Τρέξτε να προλάβετε προτού επέμβει ο αστυνόμος Torrente (το κουλό χέρι του νόμου).
- **www.gamesroom.cjb.net:** Το site αυτό περιέχει links για τα γνωστότερα παιχνίδια των Sierra και Lucasfilm. Οι σύνδεσμοι, δυστυχώς, δεν λειτουργούν (τουλάχιστον μέχρι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές), αλλά η διεύθυνση παραμένει χρήσιμη, αφού υπάρχουν ακόμα manuals και κωδικοί, στοιχεία απαραίτητα για τα παλιά adventures.

Η τελευταία διεύθυνση που δίνει ο φίλος είναι η **www.gamingdepot.com**. Πρόκειται για ένα από τα sites που παρουσιάσαμε τον Αύγουστο, ωστόσο είναι μία από τις καλύτερες διευθύνσεις και νομίζω ότι αξίζει δεύτερης αναφοράς. Πού αλλού, άλλωστε, θα βρείτε τίτλους όπως τα Dragonsphere και Spellcasting 301.

Ας περάσουμε, όμως, στα sites που ξετρύπωσαν τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

- **www.blesama.xx.cz:** Πρόκειται για τη σελίδα ενός Τσέχου φίλου του Retro Gaming, που φιλοξενεί, ούτε λίγο ούτε πολύ, 480 παιχνίδια! Το site ξεχωρίζει για το καλαίσθητο design, αλλά και την πολύ καλή δομή του. Εδώ θα βρείτε κλασικά strategies, όπως τα Caesar, Civilization, Colonization και Command and Conquer.
- **www.bumbleb.org:** Περιέχει 371 παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα φοβερά Life and Death, που σας προτρέπουν να παίξετε το... γιατρό! Αν, λοιπόν, είχατε τραυματικές εμπειρίες κατά την παραμονή σας σε κάποιο νοσηλευτικό ίδρυμα, να η ευκαιρία να πάρετε το αίμα σας πίσω (στην κυριολεξία... μπρρρ...). Ντυθείτε γιατρός, μπείτε στο χειρουργείο και... ο Θεός να βάλει το χέρι του! Το παιχνίδι αποτελεί βασικό στάδιο εκπαίδευσης των Ελλήνων διαιτητών.



Το γραφείο του Zak.

MAGIC: THE GATHERING PLANESHIFT

Πλάσματα από άλλο επίπεδο κατακτούν την Dominaria

Οπως κάθε Ιανουάριο, έτσι και τώρα κυκλοφόρησε η νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering. Φέτος το θέμα είναι η εισβολή των Phyrexians στην Dominaria και έτσι η σειρά έχει τον τίτλο "Planeshift" και περιλαμβάνει πλάσματα που μετακινούνται ανάμεσα στις διαστάσεις.

του Μίλτου Κύρκου

Τη στιγμή που γράφεται το άρθρο δεν υπάρχουν πολλά νέα για το Planeshift. Ωστόσο οι παίκτες που είχαν την περιέργεια, σίγουρα θα συμμετείχαν στο pre release tournament που διοργανώνει η Κάισσα σε όλη την Ελλάδα. Αθήνα, Θεσ/νίκη, Ηράκλειο, Χανιά, Καβάλα και Λάρισα έχουν κάθε φορά την ευκαιρία να δουν τις κάρτες προτού κυκλοφορήσουν στο εμπόριο σε ένα τουρνουά που όλοι ξεκινούν από την ίδια κατάσταση, με νέες κάρτες και λίγες γνώσεις! Επιπλέον, στα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Παγκρατίου, Γ' Σεπτεμβρίου και Πειραιά γίνονται και στις 4 Φεβρουαρίου ειδικά τουρνουά της τελευταίας ημέρας πριν από την κυκλοφορία.



Το σύστημα αυτό εφαρμόζεται από τους Wizards of the Coast και την Κάισσα εδώ και χρόνια, και είναι ιδιαίτερα αγαπητό στους παίκτες του Magic, μια και τους επιτρέπει αφ' ενός να ικανοποιήσουν την περιέργειά τους για τις νέες κάρτες και τις αλλαγές στους κανονισμούς, αφ' ετέρου να συμμετάσχουν σε ένα μεγάλο τουρνουά όπου δεν μετράει τόσο το πόσες κάρτες έχει καθένας στη συλλογή του αλλά η τύχη (μια και οι κάρτες αγοράζονται τυχαία) και, φυσικά, η ικανότητα του παίκτη. Στα πολύ θετικά του παιχνιδιού εντάσσεται το γεγονός ότι, αν και σε σαφώς μικρότερο βαθμό από ό,τι στα "κανονικά" τουρνουά, και εδώ οι περισσότεροι νικητές ανήκουν στους παραδοσιακά καλούς και συγκροτημένους παίκτες Magic. Αυτό σημαίνει πως, αν και η τύχη παίζει το ρόλο της, το καλό παιχνίδι πάντα φέρνει αποτελέσματα.

Μιλώντας για καλούς παίκτες και μεγάλα τουρνουά, στις αρχές Φεβρουαρίου γίνεται στο Λος Αντζελες το ProTour LA που φιλοξενεί τους κορυφαίους παίκτες στον κόσμο με πολλά και σημαντικά έπαθλα δεκάδων χιλιάδων δολαρίων. Την Ελλάδα εκπροσωπεί ο Δημήτρης Κοψιδάς, στον οποίο όλοι ευχόμαστε καλή επιτυχία και καθαρό μυαλό!

Το αγωνιστικό Magic είναι μία μεγάλη υπόθεση, μια και τα ProTour αλλά και τα πιο συχνά Grand Prix προσφέρουν στους ισχυρούς παίκτες τη δυνατότητα να κερδίσουν, εκτός από τη φήμη, σημαντικά ποσά χρημάτων - και εκεί πάλι αποδεικνύεται πως η νίκη σε υψηλό επίπεδο απαιτεί πολλή προετοιμασία και μελέτη στο πιο έξυπνο παιχνίδι των τελευταίων χρόνων.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο Planeshift για να δούμε μερικές από τις κάρτες που διέρρευσαν πριν από την κυκλοφορία του νέου set:

Noxious Vapors (Sorcery, Uncommon, 1BB): Each player reveals his or her hand and chooses one card of each color from it, then discards all other nonland cards from it. ("Urborg would just as soon steal your memories as your life.")

Cavern Harpy (Creature-Beast, UB, 2/1, Flying): When Cavern Harpy comes into play, return a blue or black creature you control to its owner's hand. Pay 1 life: Return Cavern Harpy to its owner's hand.

Ευκαιρία για ταξίδι στην Ισπανία!

Στις αρχές Φεβρουαρίου (11/2 ή 18/2) διεξάγεται ο προκριματικός γύρος για το επαγγελματικό τουρνουά Magic: The Gathering της Βαρκελώνης. Η ισπανική πόλη είναι κοντά, η Ισπανία πάντα φιλόξενη και ζεστή και καθώς εκεί μπορεί κανείς να γνωρίσει από κοντά τους καλύτερους παίκτες Magic και να βρει χιλιάδες ευκαιρίες σε κάρτες, είναι σίγουρο πως ο ανταγωνισμός θα είναι πολύ σκληρός! Βέβαια, η τύχη παίζει το ρόλο της, οπότε μάλλον θα είναι τα μεγαλύτερα προκριματικά που έχουν γίνει μέχρι τώρα. Το βραβείο για τον πρώτο νικητή θα είναι (όπως σε κάθε Pro Tour Qualifier) τα δωρεάν αεροπορικά εισιτήρια για το ταξίδι. Για περισσότερες πληροφορίες για τον τόπο και χρόνο αλλά και ειδικότερα για του Pro Tour Qualifier μπορείτε να απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο τηλέφωνο 6929165, κάθε ημέρα (εκτός Σαββάτου και Κυριακής), από τις 12:00 μέχρι τις 7:00 το απόγευμα.



Terminate (Instant, Common, RB): Destroy target creature. It can't be regenerated. "Like his mother before him, Darigaaz gave his life defending Dominaria from the tyranny of self-styled 'gods'".

Draco (Artifact Creature - Dragon, Rare, 16, 9/9 Flying): Attacking doesn't cause Draco to tap. Draco costs 2 less to play for each basic land type among lands you control. At the beginning of your upkeep, sacrifice Draco unless you pay 10. This cost is reduced by 2 for each basic land type among lands you control.

Manna Cylix (Artifact, Uncommon, 1): 1, tap: Add one manna of any color to your manna pool.

Diabolic Intent (Sorcery, Rare, 1B): As an additional cost to play Diabolic Intent, sacrifice a creature. Search your library for a card and put that card into your hand. Then shuffle your library.

Gaea's Herald (Creature - Elf, Rare, 1G, 1/1): Creature spells cannot be countered by spells or abilities.

Forsaken City (Land, Rare): Forsaken City doesn't untap during your untap step. At the beginning of your upkeep, you may remove a card in your hand from the game. If you do, untap Forsaken City.

RPGA GREECE: Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΑΡΧΙΣΕ!

Στο τέλος του Ιανουαρίου έγινε στο ξενοδοχείο "President" παράλληλα με το pre release του Planeshift και η πρώτη εμφάνιση της RPGA Greece. Τι σημαίνουν όμως αυτά τα αρχικά για τους Ελληνες παίκτες; Μας απαντάει ο Μανώλης Τραχιώτης, μέλος της ελληνικής "τριάδας" που συντονίζει τις δραστηριότητες της RPGA gr.

"Η RPGA είναι η μεγαλύτερη παγκόσμια οργάνωση των παικτών των παιχνιδιών ρόλων. Συσπειρώνει χιλιάδες άτομα που έχουν ένα κοινό: αγαπούν τα παιχνίδια ρόλων, ανεξάρτητα από το σύστημα που παίζουν και την εμπειρία που έχουν στο χώρο. Προσφέρει ένα σύστημα επικοινωνίας και ανταλλαγής σεναρίων σε διάφορους κόσμους, ένα καταπληκτικό περιοδικό για τα μέλη της με σενάρια, τέρατα, αναλύσεις κ.λπ., καθώς και τη μεγαλύτερη 'ανοικτή' περιπέτεια που έχει ποτέ υπάρξει: τον κόσμο του Greyhawk! Σε αυτόν κάθε χώρα κατέχει μια περιοχή και οργανώνει τις περιπέτειες των ομάδων της σύμφωνα με ένα story line που συνδυάζεται με αυτά των υπόλοιπων χωρών. Ετσι, οι παίκτες κάθε ομάδας επιδρούν στην υφή του κόσμου και πολλές φορές προδιαγράφουν το μέλλον του παράλληλα με χιλιάδες άλλους παίκτες σε όλες τις χώρες του κόσμου! Η Ελλάδα κατέχει την πόλη του Knurl, στα Bone Marshes, σε μια παγωμένη εσχατιά που έχει δεχτεί εισβολή από μάζες humanoids. Σκοπός, φυσικά, είναι η απελευθέρωση όλων των προγονικών εδαφών, αλλά είναι πιο εύκολο να το πει κανείς παρά να πείσει τα humanoids να το δεχτούν. Για την ώρα, όμως, όλες οι κινήσεις είναι αναγνωριστικές του χώρου και των δυνατοτήτων των adventurers.

Σκοπός της RPGA Greece είναι να δώσει τη δυνατότητα στους παίκτες του Dungeons & Dragons να μπορέσουν να παίξουν περιπέτειες ενταγμένες σε έναν μεγαλύτερο καμβά, και με αυτό τον τρόπο να γνωρίσουν περισσότερους συμπαίκτες, να δουν τις πράξεις τους να ξεπερνούν τα στενά όρια της ομάδας τους και γιατί όχι να ξεχωρίσουν και να γράψουν οι ίδιοι την ιστορία του Knurl!" Η ελληνική τριάδα απαρτίζεται από τον Νίκο Κουμουνδούρο, τον Γιώργο Πανόπουλο και τον Μανώλη Τραχιώτη και έχει τα



γραφεία της στην Κάισσα της πλατείας Βικτωρίας (Γ' Σεπτεμβρίου 118). Μπορεί κανείς να τους βρει κατά τα απογεύματα της RPGA (Τρίτη-Πέμπτη) αλλά και στο τηλέφωνο 8813990. Επίσης, στη διεύθυνση www.kaissagames.com, στο επίσημο site της Κάισσα.

Friday Night Magic

Από τον Φεβρουάριο επεκτείνεται και σε άλλα καταστήματα Κάισσα η πολύ σημαντική πρωτοβουλία του Friday Night Magic, που στην Ελλάδα πρωτοδοκιμάστηκε με μεγάλη επιτυχία (χάρη πάντα στον κόπο που κατέβαλε ο Νίκος Σκαρέντζος, ιδιοκτήτης του εκεί καταστήματος) στην Κάισσα Αμαρουσίου. Τι είναι το FNM; Η δέσμευση ενός απογεύματος, πάντα του ίδιου της εβδομάδας, για ένα μικρό (ή μεγαλύτερο) τουρνουά Magic: The Gathering με δώρα ειδικές συλλεκτικές foiled κάρτες που διανέμονται είτε στους νικητές είτε σε καλούς και fair play παίκτες κ.λπ. Με αυτό τον τρόπο οι παίκτες του Magic ξέρουν εκ των προτέρων πού μπορούν να βρουν ένα έτοιμο, σταθερό τουρνουά για να συμμετάσχουν και κανονίζουν πιο εύκολα το πρόγραμμά τους. Το φαινόμενο του FNM μεταδόθηκε και στα Κάισσα Θες/νίκης, Πλ. Βικτωρίας, Χανίων, Λάρισας και Καβάλας! Η διοργάνωση ακολουθεί την ανάπτυξη του παιχνιδιού, το οποίο παρουσιάζει χρόνο με το χρόνο σταδιακή αλλά σαφή ανοδική πορεία, με διαρκώς αυξανόμενο αριθμό παικτών.



WEREWOLF

Καλωσορίσατε στον κόσμο των λυκανθρώπων!

Κατά κάποιον τρόπο οι λυκάνθρωποι αντιπροσωπεύουν τον παλιότερο ανθρώπινο φόβο, την άσχημη σκέψη ότι, παρά την πρόοδο της τεχνολογίας, είμαστε ακόμα θηράματα στα μάτια της Μητέρας Φύσης. Ωστόσο, δεν είναι μόνο αυτό. Οι άνθρωποι πάντα φοβούνταν τα άγρια ζώα, κυρίως εκείνα που είναι πιο δυνατά από αυτούς. Ταυτόχρονα, όμως, ζήλευαν και τη δύναμή τους.

του Σπύρου Βερονίκη



Σε όλους τους λαούς υπάρχουν ιστορίες με ανθρώπους που γίνονται ζώα (και το αντίθετο). Βασιλιάς των ιστοριών αυτών είναι ο λυκάνθρωπος, που αντιπροσωπεύει οτιδήποτε φοβόμαστε από τη φύση και ίσως ό,τι θα θέλαμε να γίνουμε. Βαθιά μέσα μας φοβόμαστε τους λύκους και όμως θέλουμε πολύ να γίνουμε σαν και αυτούς. Αυτή είναι η δική σας ευκαιρία να το επιτύχετε.

Το Werewolf είναι ένα παιχνίδι αφήγησης που εξελίσσεται στον World of Darkness, έναν κόσμο παρόμοιο με τον δικό μας και όμως τελείως διαφορετικό. Εναν κόσμο σκοτεινό, βίαιο και διεφθαρμένο, όπου οι άνθρωποι είναι απλά πιόνια στα σχέδια υπερφυσικών πλασμάτων. Εναν κόσμο όπου οι δυνάμεις της Γαίας μάχονται για να τον σώσουν από την καταστροφή.

Ενας από αυτούς τους υπερασπιστές είστε και εσείς, ένας λυκάνθρωπος, ένας Garou. Μια παρέα φίλων ξεκινά εύκολα το παιχνίδι. Ο ένας αναλαμβάνει το ρόλο του αφηγητή, ο οποίος -όπως ένας σκηνοθέτης- περιγράφει τις σκηνές, τους διαλόγους και γενικότερα φροντίζει να κυλήσει ομαλά η ιστορία. Οι υπόλοιποι είναι οι παίκτες, αυτοί που δρουν μέσα στην ιστορία που έχει ήδη ετοιμάσει ο αφηγητής και της δίνουν πνοή μέσα από τους χαρακτήρες τους. Απώτερος σκοπός, βέβαια, είναι να διασκεδάσουν όλοι, ανεξάρτητα από το αν οι χαρακτήρες καταφέρουν ή όχι να πετύχουν το σκοπό που έχουν μέσα στην ιστορία.



Βέβαια, οι Garou στον World of Darkness δεν είναι τα μοναχικά πλάσματα που αναφέρονται στους ανθρώπινους μύθους. Αντίθετα, είναι ένα οργανωμένο έθνος που ζει στα περιθώρια της ανθρώπινης κοινωνίας και στα πιο βαθιά δάση. Ο καθένας έχει έναν ρόλο στο έθνος αυτό, ο οποίος καθορίζεται από τη γενιά του και τη φάση της Σελήνης κάτω από την οποία γεννήθηκε. Πέρα όμως από αυτά υπάρχουν και φυλές στις οποίες χωρίζονται οι λυκάνθρωποι, που αντιπροσωπεύουν σχεδόν όλους τους πολιτισμούς του πλανήτη. Από την Απω Ανατολή μέχρι την Αγρια Δύση και από την Αυστραλία μέχρι τα σκοτεινά δάση της Σκανδιναβίας οι Garou πολεμούν για τη σωτηρία ολόκληρης της ύπαρξης. Μέσα στις πόλεις οι Glass Walkers προσπαθούν να κερδίσουν δύναμη στην ανθρώπινη κοινωνία. Στα δάση οι Red Talons προστατεύουν απεγνωσμένα τα τελευταία αγνά μέρη του κόσμου. Από τις παγωμένες στέπες έρχονται οι Get of Fenris, για να πάρουν εκδίκηση από αυτούς που φυλάκισαν τον πατέρα Fenris αιώνες πριν. Και, τέλος, από την πατρίδα μας έρχονται οι ιέρειες της Αρτεμης, οι Black Furies, με απώτερο σκοπό να προστατεύσουν τα ιερά μέρη και τις γυναίκες που είναι η πηγή ζωής του κόσμου.

Το βασικό βιβλίο του Werewolf, που περιέχει οτιδήποτε χρειάζεται μια ομάδα για να ξεκινήσει να παίζει, μπορείτε να το βρείτε στο Fantasy Shop (3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλατεία Βικτωρίας, τηλ.: 8231072, και στην Κηφισιά, Δ. Κυριακού 16, τηλ.: 8016041).


EXPERT LEVEL
Πλάσματα
από μια άλλη
Διάσταση
Προσέξτε:
Δαγκώνουν!
Wizards OF THE COAST
www.kaissagames.com
MAGIC The Gathering
PLANESHIFT
TRADING CARD GAME
κάισσα
PLANESHIFT
Η νέα, συναρπαστική επέκταση του Magic the Gathering

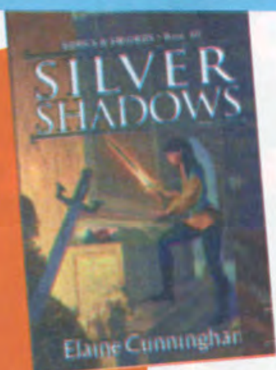
DRAGONS OF A FALLEN SUN: THE WAR OF SOULS, VOLUME I



Ο κόσμος στον Krynn έχει γνωρίσει πολέμους στα προηγούμενα χρόνια. Μερικοί που ζουν ακόμα θυμούνται το θρίαμβο του καλού στο τέλος του Πόλεμου της Λόγχης. Ακόμα περισσότεροι θυμούνται την καταστροφή του Πολέμου του Χάους που τερμάτισε την Τέταρτη Εποχή. Αλλά τώρα ένας καινούριος πόλεμος πρόκειται να ξεκινήσει, πιο τρομερός από οποιοδήποτε άλλον. Αυτός ο πόλεμος είναι για την καρδιά και την ψυχή του ίδιου του κόσμου. Μία νουβέλα του κόσμο του Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά, γραμμένο από τη Margaret Weis και τον Tracy Hickman.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **3.200 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

SILVER SHADOWS, SONGS AND SWORDS, BOOK III



Η Arilyn Moonblade πάντα φοβόταν το elfshadow, την ουσία της μαγείας του σπαθιού της. Οταν μαθαίνει την τρομακτική αλήθεια πίσω από το moonblade που κληρονόμησε, ορκίζεται να βρει έναν τρόπο για να αποφύγει τη μοίρα της. Αυτό που ξεκινάει ως μέσο για έναν σκοπό γίνεται μια βαθιά προσωπική δέσμευση. Αποφασισμένη να επιτύχει, η Arilyn θα διακινδυνεύσει όλα όσα αγαπάει. Η νουβέλα είναι γραμμένη στον κόσμο του Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από την Elaine Cunningham.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **2.800 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

THE CITY OF RAVENS



Για πρώτη φορά τα σχέδια του Jack Ravenwild ξεπερνούν το ταλέντο του. Οι φιλοδοξίες του τον ρίχνουν στη μέση μιας δολοπλοκίας που έχει στόχο την καταστροφή της πόλης, σε μία ευγενική αναζήτηση για να βρει έναν χαμένο θησαυρό και σε μία συνωμοσία για να πάρει την εξουσία μέσω του Παιχνιδιού με τις Μάσκες. Αλλά ο Jack πρέπει να διαλέξει ανάμεσα στην ελευθερία του και στο να σώσει την πόλη που δεν ξέρει ότι αγαπά. Μια νουβέλα του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από τον Richard Baker.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **2.800 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

SERVANT OF THE SHARD



Οταν ένας drow μισθοφόρος ενώσει τις δυνάμεις του με το Crystal Shard, το σατανικό ευφυές artifact του Icewind Dale, όλη η Γη θα πρέπει να φοβάται. Ο Artemis Entreri, ο καλύτερος δολοφόνος στα Realms, παρακολουθεί με τρόμο. Γνωρίζοντας τη θέση του μέσα στα drow αφήνει τη μοίρα του στα χέρια του μόνου dark elf που εμπιστεύεται. Μια νουβέλα στον κόσμο των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Από τον R.A. Salvatore.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **10.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

WARHAMMER: DWARFS



Αυτό το βιβλίο περιγράφει με λεπτομέρεια το στρατό, την ιστορία και τους ήρωες των dwarfs. Περιλαμβάνει μία αναλυτική περιγραφή όλων των στρατευμάτων γενναίων dwarfs, το army list, οδηγίες για το πώς να βάψεις το στρατό σου, κόλπα από την ομάδα Eavy Metal, σχέδια για το πώς να κάνεις στις φιγούρες σου να φαίνεται η άγρια και σκληρή φύση των dwarfs, την ιστορία των βασιλείων των dwarfs στα Worlds Edge Mountains με σημειώσεις για το μεγάλο φρούριο Karaz-a-Karak και το θρυλικό πόλεμο των Γενειάδων.

8.400 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Games Workshop*

POKEMON: GYM HEROES



Μάζεψε όλα τα Pokemon των εκπαιδευτών Misty, Brock, Erica και Lt. Surge που υπάρχουν στη νέα σειρά του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Pokemon Gym Heroes. Οι κάρτες πωλούνται σε boosters των 11 καρτών και προκατασκευασμένες τράπουλες των 60 καρτών έτοιμες για να παίξεις. Τώρα γίνε εσύ ο εκπαιδευτής και αντιμετώπισε με τα Pokemon σου τον αντίπαλο εκπαιδευτή!!! Μην παραλείψετε να επισκεφθείτε και τη σελίδα http://www.kaissagames.com/ όπου θα βρείτε πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορείες για το Pokemon League.

Προκατασκευασμένες τράπουλες	4.500 δρχ.	**Διατίθενται από την Κάισσα**
Booster	1.500 δρχ.	

Προϊόντα της Wizards of the Coast

ZOON



Το Zoon είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με κάρτες, όπου κάθε παίκτης ελέγχει μία φυλή και προσπαθεί να συγκεντρώσει αρχαία αντικείμενα των θεών που είναι διεσπαρμένα στον πλανήτη και να γίνει ο κυρίαρχος του κόσμου. Αλλά για να το καταφέρει, πρέπει να νικήσει τις άλλες φυλές. Κάθε τράπουλα περιέχει 33 κάρτες - 2 φυλές, 16 κάρτες για καθεμία. Για 2 παίκτες, ηλικίας 10+ ετών. Μέση διάρκεια παιχνιδιού 10-20 λεπτά.

2.200 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν των Yeti Entertainment και West End Games*

MAGIC: THE GATHERING, EXPANSION: PLANESHIFT



Η νέα επέκταση του Magic: The Gathering προσφέρει, όπως κάθε φορά, νέες κάρτες, στρατηγικές και δυνατότητες. Κυκλοφορεί μόνο σε boosters από τις αρχές του μήνα. Το γενικό θέμα της επέκτασης είναι η εισβολή πλασμάτων από άλλες διαστάσεις στην Dominaria (ξεκίνησε με τη σειρά Invasion του Σεπτεμβρίου). Αυτό σημαίνει μερικά πανίσχυρα πλάσματα και αλλαγές στους κανόνες!

1.300 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast*

THE DARK BETWEEN THE STARS



Η μυστηριώδης φυλή των Ananuki άφησε πίσω τις δεκάδες περίεργες συσκευές και τα πανάρχαια μυστήρια, που μπορούν να οδηγήσουν στη σωτηρία ή την... καταστροφή. Οι Ananuki, τα τέρατα αυτά της σοφίας και της απόκρυφης γνώσης, με τις περίεργες μηχανές τους, ξεδιπλώνονται στο βοηθητικό αυτό βιβλίο της σειράς Fading Suns, που περιλαμβάνει πληροφορίες για την ιστορία της φυλής, καθώς και για το πώς κάποιος παίκτης μπορεί να φτιάξει χαρακτήρα αυτής της φυλής.

7.200 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Holistic

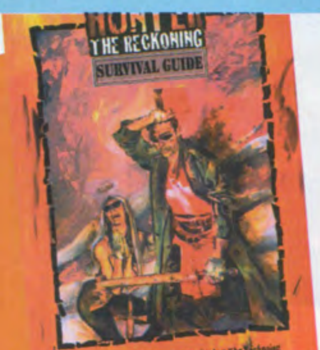
CLANBOOK TREMERE



Το νέο, ανανεωμένο βιβλίο της σειράς Vampire: The Masquerade περιλαμβάνει όλα όσα ένας παίκτης ή ένας αφηγητής χρειάζεται. Λεπτομέρειες για την πιο ισχυρή πατριά των Ομαιμων, στοιχεία για τη δομή και τα μυστικά τους, καθώς και πολλές νέες θαυματουργές τελετές. Η καινούρια αυτή έκδοση υπόσχεται να αλλάξει πολλά απ' όσα γνωρίζαμε για την πανίσχυρη και αρχαία αυτή πατριά, που τόσο πολύ έχει ταλαιπωρήσει τους άλλους Ομαιμους. Σας υπενθυμίζουμε ότι στη σειρά Vampire: The Masquerade μπορείτε να βρείτε ακόμη πολλά ενδιαφέροντα Clan novels (Toreador, Tzimisce, Gangrel, Assamite κ.ο.κ.).

6.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

HUNTER: SURVIVAL GUIDE



Οι κυνηγοί έφθασαν. Είναι εδώ για να προστατεύσουν τον κόσμο από όλα εκείνα τα ανίερα όντα του σκότους που τον κατευθύνουν. Είναι εκεί, σε κάθε γειτονιά, πίσω από κάθε γωνία, έτοιμοι να προστατεύσουν, όλοι μαζί, την ανθρωπότητα. Στο βιβλίο αυτό της σειράς Hunter ο παίκτης θα βρει ό,τι χρειάζεται για να αντιμετωπίσει τα πλάσματα αυτά. Νέες δυνάμεις, καινούριες πληροφορίες και μυστικά τεχνάσματα θα δώσουν στο παιχνίδι μία νέα, διαφορετική υφή.

7.200 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

YOUNG JEDI - DUEL OF FATES EXPANSION



Το νέο expansion του Young Jedi Card Game ονομάζεται Duel of Fates και αλλάζει δραματικά τον τρόπο παιχνιδιού! Τώρα περιλαμβάνονται νέοι κανόνες για μονομαχίες μεταξύ Jedi της light side και της dark side, καθώς και κανόνες για ολοκληρωμένες μάχες μεταξύ διαστημοπλοίων στο Hyperspace. Η Decipher κάνει ένα επιτυχημένο παιχνίδι ακόμα καλύτερο, φέρνοντας για άλλη μια φορά το πολυαγαπημένο έπος του Πολέμου των Αστρων στο... τραπέζι μας!

Booster 1.450 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Decipher

Net hobbies

Στο πι και φι πέρασε ένας ολόκληρος μήνας και είμαστε πάλι εδώ προκειμένου να βρούμε και να γνωρίσουμε καλύτερα τα διάφορα χόμπι που υπάρχουν. Η θεματολογία που επέλεξα για το προηγούμενο τεύχος φαίνεται ότι σας άρεσε, διότι τα e-mails που έλαβα δεν εξέφραζαν παράπονα και διαμαρτυρίες, αλλά προτάσεις για νέα θέματα και χόμπι που θα θέλατε να παρουσιαστούν μέσα από αυτή τη στήλη. Δυστυχώς, δεν μπορώ να ικανοποιήσω όλες τις προτάσεις άμεσα, όποτε αναμείνατε σε προσεχή τεύχη την υλοποίηση των επιθυμιών σας. Οσοι από εσάς θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μου σχετικά με το περιεχόμενο της στήλης, μη διστάσετε.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Σε αυτό το τεύχος η θεματολογία μας αποτελείται από τρεις ενότητες, αρκετά πλούσιες σε υλικό, στις οποίες κάποια στιγμή σίγουρα θα επανέλθουμε. Αρχικά θα ασχοληθούμε με την ουδόλως συγκεκριμένη έννοια του παραφυσικού, η οποία αντιπροσωπεύει οτιδήποτε δεν μπορεί να κατανοήσει ο ανθρώπινος νους και δεν υποπίπτει στους γνωστούς νόμους της φύσης. Με άλλες λέξεις, πρόκειται για το άγνωστο, το ανεξήγητο! Μια και υπάρχουν πάρα πολλοί τομείς του παραφυσικού, για αρχή επέλεξα τα **UFOs** (ελληνιστί ΑΤΙΑ - Αγνωστης Ταυτότητας Ιπτάμενα Αντικείμενα), τα ιπτάμενα οχήματα, δηλαδή, που μαρτυρούν την ύπαρξη των εξωγήινων και επιβεβαιώνουν ότι μας επισκέπτονται συχνά πυκνά. Η ύπαρξη εξωγήινων είναι ένα θέμα το οποίο μερικοί αρνούνται να πιστέψουν, άλλοι το δέχονται χωρίς να έχουν στοιχεία (count me in), ενώ υπάρχουν και ορισμένοι που δηλώνουν ότι έχουν έρθει σε επαφή με εξωγήινα όντα και τα σκάφη τους. Πρόκειται για ένα χόμπι στο οποίο έχω αφιερώσει αμέτρητες ώρες διαβάζοντας σχετικά βιβλία, εξερευνώντας το Internet και κοιτάζοντας τον ουρανό μπας και εντοπίσω κανένα UFO (μάταια όμως). Αν δεν έχετε ασχοληθεί ποτέ, ίσως είναι καιρός να το κάνετε...

Αφήνοντας πίσω το ανεξήγητο, περνάμε στα **Trading Card Games** (Magic: The Gathering, Pokemon, Middle Earth κ.λπ.), τα οποία δεν θέλω να αδικήσω, αφού είναι μία εξαιρετικά εθιστική ενασχόληση, σχετική -αλλά όχι συναφής- με τα P&P RPGs, με τα οποία είχα καταπιαστεί στο προηγούμενο τεύχος. Αχ, αυτό το Magic μου έκαψε την καρδιά και την τσέπη... Τέλος πάντων, πάμε παρακάτω για να δούμε το τρίτο και τελευταίο θέμα γι' αυτόν το μήνα, το οποίο είναι τα **γραμματόσημα**. Ενα "παιδικό" χόμπι, με το οποίο όλοι λίγο πολύ έχουμε ασχοληθεί. Οι περισσότεροι από εμάς τα παράτησαν, άλλοι όμως συνέχισαν και τώρα οι συλλογές τους -πέραν του ότι είναι πολύ εντυπωσιακές- έχουν μεγάλη χρηματική αξία. Στο δημοτικό, αν θυμάμαι καλά, είχα αρχίσει να μαζεύω από δω κι από κει γραμματόσημα και να τα ταξινομώ στα ειδικά βιβλία που υπάρχουν. Δυστυχώς, όμως, τότε ο πατέρας μου αγόρασε τον δοξασμένο Amstrad 6128, οπότε τα γραμματόσημα... δεύτε τελευταίον ασπασμό!



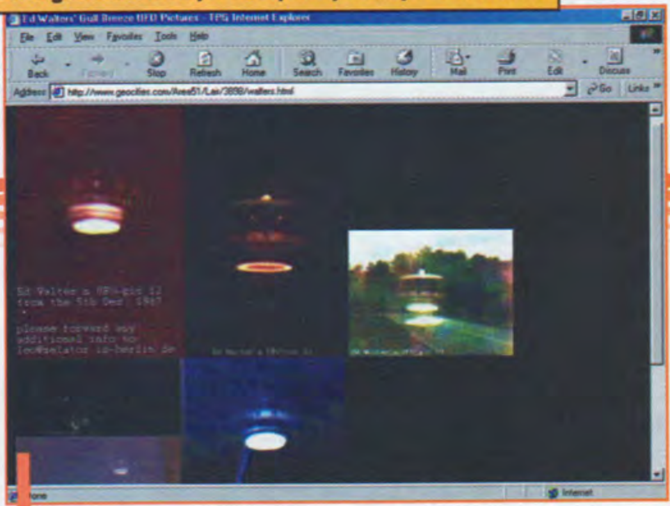
Τα μυστηριώδη σχήματα που εμφανίζονται σε μεγάλες εκτάσεις χωραφιών (CropCircles) αρκετοί υποψιάζονται ότι οφείλονται στην προσγείωση UFOs.

ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΟ - UFO

Οποιο και να είναι το θέμα (ή τα θέματα) που κάθε φορά επιλέγω να παρουσιάσω στη στήλη, επικεντρώνω την προσοχή μου πρώτα σε ελληνικές σελίδες σχετικές με το θέμα και ύστερα επεκτείνομαι σε ανάλογες του εξωτερικού. Εξερευνώντας, λοιπόν, το μικρό (ακόμα) λαβύρινθο των ελληνικών sites εντόπισα αρκετά, τα οποία ασχολούνται με το χώρο του παραφυσικού, ωστόσο ελάχιστα έχουν ως θέμα τα UFOs. Από εκείνους που ασχολούνται με το χώρο της αναζήτησης των UFOs (και γενικότερα του παραφυσικού) πόσοι ασχολούνται και με τους υπολογιστές, και από αυτούς πάλι πόσοι έχουν το μεράκι και τις γνώσεις για να δημιουργήσουν ένα σχετικό site; Η απάντηση είναι δύσκολο να δοθεί. Ομως, θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στον δεκαοκτάχρονο δημιουργό μίας ερασιτεχνικής -υπό κατασκευή ακόμα- σελίδας σχετικής με το θέμα. Ο δημιουργός της πρέπει να είναι ο Θεόδωρος Σπαννέλης (τουλάχιστον αυτό το όνομα δίνεται στο e-mail επικοινωνίας με το site), ο οποίος έχει συγκεντρώσει ένα αρκετά αξιόλογο υλικό για τα UFOs παγκοσμίως αλλά και στην Ελλάδα! Υπάρχουν κείμενα, φωτογραφίες, ακόμα και ένα βίντεο, που "αποδεικνύουν" την ύπαρξη των ΑΤΙΑ. Ολα αυτά, πάντα στα ελληνικά, μπορείτε να τα βρείτε στο

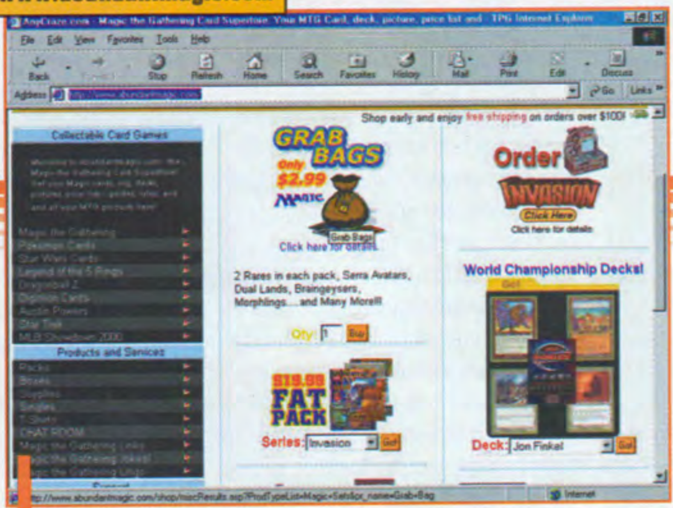
On-line On-line On-line On-line On-line O

www.geocities.com/Area51/Lair/3898/walters.html



Με τόσο φωτογραφικό υλικό που κυκλοφορεί στο Internet σχετικά με τα UFOs, θα μπορούσε κάποιος να πιστέψει ότι όντως υπάρχουν. Δεν είναι, όμως, όλες οι φωτογραφίες πάντα αληθινές...

www.abundantmagic.com



Ποια κάρτα λείπει από το deck σας; Εδώ μπορείτε να τη βρείτε και, αν έχετε τα λεφτά (και την πιστωτική), να την αγοράσετε.

site **http://www.angelfire.com/co2/ tspan/index2.html**.

Συνεχίζοντας την περιήγηση στα ελληνικά sites εντόπισα ένα κείμενο σχετικό με την (ενδεχόμενη) πτώση UFO στην περιοχή Roswell των ΗΠΑ, από την οποία πτώση περισυνελέγη το πτώμα ενός εξωγήινου (το είχαμε δει σε βίντεο να ανατέμεται από τους γιατρούς). Μπορείτε λοιπόν να επισκεφθείτε το site **http://www.angelfire.com/ga2/wakeupmagazine/christospage.html** και να δείτε ό,τι σχετικό.

Το πρόγραμμα SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) λειτουργεί εδώ και αρκετά χρόνια και προσπαθεί να εντοπίσει ίχνη ζωής από άλλους πλανήτες. Δεν μπορεί να μην το γνωρίζετε, αφού η ταινία "Contact" το είχε κάνει ευρέως γνωστό στο κοινό. Στο SETI περιλαμβάνεται και το Seti@Home, το οποίο εκμεταλλεύεται την ισχύ των υπολογιστών των εθελοντών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα μέσω του Internet! Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε το site **http://setiathome.ssl.berkeley.edu/index_greek.html**.

Κλείνοντας με τα ελληνικά sites θα ήθελα να αναφέρω το **http://users.x-treme.gr/section11/majestik/** γνωστό και ως HUFORC (Hellenic UFO Reporting Center), το οποίο είναι καλά οργανωμένο και περιέχει πλούσιο υλικό, ορθά ταξινομημένο. Είναι ίσως το καλύτερο ελληνικό site για τα ΑΤΙΑ. Καλή (και ελληνική) σας ενημέρωση!

Οσον αφορά στα ξένα sites για τα UFOs, γίνεται... χαμός. Ατελείωτος όγκος πληροφοριών και σελίδων, με περιοδικά, fora, φωτογραφίες και ένα σωρό ακόμα πληροφορίες που θα ικανοποιήσουν και τους πιο άπληστους. Το site **http://ufos.about.com/science/ufos/** ενημερώνεται συνεχώς και έχει αρκετές πληροφορίες για όσους ενδιαφέρονται να κατεβάσουν κείμενα και να τα διαβάζουν με τις... μέρες. Εάν προτιμάτε κάτι πιο χειροπιαστό, μπορείτε να επισκεφτείτε τα **http://www.cropcircleresearch.com/cgi-bin/CCR?a=database** (σχετικά με τα CropCircles) και **http://www.parascope.com/** (site που ασχολείται γενικά με το παραφυσικό, με πολύ πλούσια gallery). Επειδή ο χώρος είναι περιορισμένος και δεν μπορώ να αναφέρω άλλα sites, σας προτείνω να πάτε σε μία μηχανή αναζήτησης (AltaVista, Excite, Lycos, Kokkinoskoufitsa, χεχεχε πλάκα κάνω!) και να πληκτρολογήσετε προς αναζήτηση τη λέξη UFO. Δεν θα βγείτε χαμένοι...

The Truth Is Out There!

TRADING CARD GAMES

Ο Βασιλιάς των TCG είναι σίγουρα το Magic: The Gathering (MTG) της Wizards, στο οποίο είχα την ευτυχία να αφιερώσω τρία χρόνια από τη ζωή μου (προς δυστυχία, όμως, της άμοιρης τσέπης μου). Θεωρείται το κορυφαίο TCG από άποψη στρατηγικής και βάθους και αυτό το μαρτυρούν τα χρόνια που κουβαλά στην πλάτη του με σταθερές πωλήσεις, φανατικό κοινό και πολλά τουρνουά και διαγωνισμούς. Η επίσημη σελίδα του MTG για το παιχνίδι είναι η **http://www.wizards.com/magic**, η οποία διαθέτει λίστες με τις κάρτες από όλες τις εκδόσεις (έχω χάσει το μέτρημα πλέον), πληροφορίες, νέα, ανάλυση κανόνων και, γενικά, υλικό για όλους τους παίκτες. Συγκεκριμένα, στη διεύθυνση **http://www.wizards.com/magic/MTG_Resources.asp** μπορείτε να βρείτε στρατηγικές για decks, newsgroups και mailing lists!

Πρόσφατα υπέπεσε στην αντίληψή μου η απουσία του περιοδικού "Duelist". Εμαθα, λοιπόν, ότι αντικαταστάθηκε από το περιοδικό "TopDeck", το οποίο πλέον δεν διατίθεται μέσω έντυπης μορφής, αλλά αποκλειστικά on-line στο Internet. Το τελευταίο τεύχος του "TopDeck" είναι αυτό του μηνός Φεβρουαρίου 2001! Σίγουρα το μέλλον όλων των έντυπων μέσων ενημέρωσης είναι το Internet, αλλά το χαρτί έχει μία άλλη, σχεδόν μαγική, αίσθηση. Ελπίζω τα άλλα περιοδικά που εκδίδει η Wizards να μην καταλήξουν έτσι! Προς το παρόν, εάν αναζητάτε ενημέρωση αιχμής στο χώρο του MTG, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site **http://www.wizards.com/sideboard/Welcome.asp**, το οποίο -όπως βλέπετε- ανήκει και αυτό στη Wizards.

Πάμε τώρα στην έκπληξη της περασμένης χρονιάς, το Pokemon, το οποίο έκανε απίστευτες πωλήσεις απογειώνοντας τα έσοδα της Wizards-Hasbro. Το επίσημο site της εταιρείας για το παιχνίδι έχει αρκετές πληροφορίες και καλή ενημέρωση για όλους τους επίδοξους εκπαιδευτές. Συν τοις άλλοις μπορείτε να ενημε-

Μια μικρή διόρθωση & μερικές πληροφορίες

Ευτυχώς το συγκεκριμένο "παράπτωμα" ή ατόπημα, αν θέλετε, δεν μου το υπέδειξε κανένας αναγνώστης (ως τη στιγμή που πληκτρολογώ αυτές τις γραμμές τουλάχιστον), αλλά μόνος μου παρατήρησα κάτι που όφειλα να διορθώσω: Στο προηγούμενο τεύχος με θέμα τα Pen & Paper RPGs, ανέφερα για το νέο κόσμο της Wizards of the Coast, το Star Wars, ότι εξελίσσεται σε τρεις χρονικές περιόδους. Οι περίοδοι (Eras) είναι όντως τρεις, αλλά όχι αυτές που ανέφερα. Στο διάστημα μεταξύ των δύο τευχών είχα την ευκαιρία (αλλά και την ευτυχία) να διαβάσω το βιβλίο κανόνων του Star Wars και έτσι διαπίστωσα πόσο λάθος ήμουν! Οι τρεις εποχές στις οποίες μπορεί να παίξει μία ομάδα παικτών είναι οι εξής: The Rise of the Empire (32 χρόνια πριν από το Star Wars Episode IV: A New Hope, δηλαδή την περίοδο μετά το Phantom Menace), The Rebellion Era (1-5 χρόνια μετά το Star Wars Episode IV: A New Hope, όπου έχουμε τον κλασικό Darth Vader και την κυριαρχία του επί του γαλαξία ως δεξί χέρι του Darth Sidious) και The New Jedi Order Era (25 χρόνια μετά το Star Wars Episode IV: A New Hope, όπου η Αυτοκρατορία έχει καταστραφεί, ο Luke Skywalker έχει ιδρύσει την ακαδημία των Jedi και μία νέα φυλή, οι Yuuzhan Vong, εισβάλλουν στο γαλαξία).

Το νέο αριστούργημα της Wizards είναι ομολογουμένως εκπληκτικό από άποψη σεναριακού υπόβαθρου, μετατρέπει άριστα ό,τι βλέπαμε στις ταινίες Star Wars σε κανόνες και αποδεικνύει ότι, παρ' όλο που η Wizards of the Coast πουλήθηκε στη Hasbro, δεν έπαψε να είναι δημιουργική και να κάνει πολύ σωστές κινήσεις. Ωστόσο, το δυσάρεστο είναι ότι απολύθηκαν περί τους 150 υπάλληλοι από όλα τα τμήματα της Wizards of the Coast έπειτα από σχετική εντολή της Hasbro. Σύμφωνα με την ανακοίνωση που εκδόθηκε για να καθησυχάσει τους φανατικούς του D&D, Star Wars και Magic, από την κίνηση αυτή δεν πρόκειται να επηρεαστούν τα προϊόντα που ετοιμάζονται, απλώς θα υπάρξουν κάποιες (αναμενόμενες ίσως) καθυστερήσεις. Τέλος, ακυρώθηκε το σχέδιο για τη δημιουργία του P&P RPG που θα άκουγε στο όνομα Dune (!), βασισμένο στο ομώνυμο παιχνίδι. Οι απολύσεις αυτές έγιναν προκειμένου να σταθεί καλύτερα στα πόδια της η εταιρεία και να απαλλαχθεί από υπαλλήλους που είχε προσλάβει πέρυσι λόγω υπερβολικών πωλήσεων (λέγε με Pokemon) και, φυσικά, από τις αμοιβές αυτών.

ρωθείτε για το νέο expansion του Pokemon, που ακούει στο όνομα Neo Genesis. Το site είναι: **www.wizards.com/pokemon**.

Τα τελευταία χρόνια, με την άνθηση των TCG, έχει δημιουργηθεί πληθώρα sites που πουλούν, ανταλλάσσουν και μεταπωλούν κάρτες για Trading Card Games. Έτσι, λοιπόν, αν σας λείπει μία ή περισσότερες κάρτες για να τελειοποιήσετε το deck σας, δεν μπορείτε να τη βρείτε από κανέναν γνωστό σας για να την ανταλλάξετε και έχετε βαρεθεί να παίρνετε boosters για να πετύχετε αυτή τη μία αναθεματισμένη κάρτα, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τα τρία πιο διάσημα sites στο χώρο: **http://www.abundantmagic.com**, **http://www.auctiontradingcards.com/pages/index.shtml** ή **http://www.omegacards.com** και να αναζητήσετε εκεί την κάρτα που θέλετε. Βέβαια, όταν τη βρείτε, θα πρέπει να την αγοράσετε, οπότε η πιστωτική κάρτα είναι απαραίτητη. Καλά ψώνια!

ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΑ

Στο site **http://frini.mm.di.uoa.gr/glask/stamps.html** μπορείτε να βρείτε μία αρκετά ταξινομημένη (με εικόνες) συλλογή από ελληνικά γραμματόσημα, η οποία, όμως, στερείται ενημέρωσης (το τελευταίο update πρέπει να έχει γίνει το 1998!). Παρ' όλα αυτά, είναι αρκετά εύχρηστη και πρακτική.

Εν συνεχεία βρήκα ένα site το οποίο ασχολείται με δημοπρασίες και πωλήσεις γραμματοσήμων και νομισμάτων. Η σελίδα ναι μεν είναι φτιαγμένη από Έλληνες και απευθύνεται κυρίως στο ελληνικό αγοραστικό κοινό, χρησιμοποιεί όμως αποκλειστικά την αγγλική γλώσσα. Κάθε Δευτέρα γίνεται μία δημοπρασία με νέο, φρέσκο υλικό. Θα ενημερωθείτε για την ελάχιστη αρχική τιμή εκκίνησης κάθε γραμματοσήμου ή νομίσματος της δημοπρασίας και θα βρείτε φωτογραφικό υλικό για κάθε αντικείμενο, ώστε να ξέρετε τι αγοράζετε. Επίσης, υπάρχουν links για να κατανοήσετε τον τρόπο διεξαγωγής της δημοπρασίας και τους τρόπους πληρωμής. Τέλος, μπορείτε δίνοντας το e-mail σας να λαμβάνετε δωρεάν τους καταλόγους για τις δημοπρασίες. Ολα άψογα σε αυτό το site. Το μόνο που δεν κατάλαβα είναι γιατί δεν είναι γραμμένο και στα ελληνικά. Τη σελίδα μπορείτε να τη βρείτε στη διεύθυνση **http://www. Karamitsos.com**.

Μία πολύ καλή ενημερωτική σελίδα για τα ελληνικά γραμματόσημα και την ιστορία τους "στεγάζεται" στην εφημερίδα "Αθλητική Μακεδονίας Θράκης" (**www.athlitiki.gr**), η οποία έχει δημιουργήσει μία υπό-σελίδα αφιερωμένη εξ ολοκλήρου στα γραμματόσημα τόσο ως χόμπι όσο και ως στοιχείο πολιτισμού και ιστορίας. Η σελίδα είναι ακόμα υπό κατασκευή, αλλά ήδη έχει συγκεντρωθεί αρκετό ενδιαφέρον υλικό. Πολύ μου άρεσε η εξιστόρηση της επινόησης των γραμματοσήμων. Στη συνέχεια παραθέτω ένα απόσπασμα από το link "Ιστορία" της κεντρικής σελίδας: "Ο γενικός διευθυντής των αγγλικών ταχυδρομείων Rowland Hill το 1836 ταξίδευε στην Ιρλανδία και είχε καταλύσει σε κάποιο πανδοχείο. Εκεί σε κάποια στιγμή φτάνει ένας ταχυδρόμος και φέρνει στην κόρη του πανδοχέα μια επιστολή που προερχόταν από τον μνηστήρα της, που έμενε στο Λονδίνο. Αυτή αφού πήρε στα χέρια της την επιστολή, της έριξε μια ματιά και στη συνέχεια την επέστρεψε στον ταχυδρόμο με τη δικαιολογία ότι δεν είχε να πληρώσει το ποσό (1 σελίνι και δύο πένες), με το οποίο χρεωνόταν η επιστολή. Ο Hill που παρακολουθούσε τη σκηνή προσφέρθηκε να πληρώσει το αναφερόμενο ποσό. Μόλις όμως έφυγε ο ταχυδρόμος η κοπέλα ευχαρίστησε τον Hill και του είπε ότι άδικα πλήρωσε, γιατί αυτή γνώριζε ήδη το μήνυμα της επιστολής, από τα συνθηματικά σημεία που ήταν χαραγμένα από τον μνηστήρα της πάνω στο φάκελο. Το ανωτέρω περιστατικό ενέπνευσε τον Hill, ο οποίος συνέταξε και υπέβαλε μια έκθεση στην κυβέρνηση της χώρας του, αναφέροντας ότι οι δυσκολίες που παρουσίαζε το σύστημα πληρωμής των ταχυδρομικών τελών θα μπορούσαν να ξεπεραστούν με τη χρήση ενός κομματιού χαρτιού, μεγέθους τόσου όσο φτάνει ν' αποτυπώνεται πάνω σε αυτό η ταχυδρομική σφραγίδα. Η πρόταση έγινε δεκτή. Ετσι το 1840 εκτυπώνονται στην Αγγλία και κυκλοφορούν τα πρώτα γραμματόσημα στον κόσμο, που έχουν για παράσταση τη βασίλισσα Βικτωρία." Αρκετά ενδιαφέρον δεν βρίσκετε; Σύντομα θα επανέλθουμε στο συγκεκριμένο χόμπι, αφού στα sites του εξωτερικού γίνεται πανζουρλισμός. Ως τον επόμενο μήνα... Happy Hobbing.

PC

ΠΡΟΣΕΧΩΣ...

Τα on-line games που περιμένουμε

Πέρυσι, τέτοια περίοδο περίπου, είχα παρουσιάσει σε δύο διαδοχικά τεύχη τα καλύτερα massive multiplayer games που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν. Αποφάσισα, λοιπόν, να συνεχίσω και φέτος συμπυκνώνοντας, όμως, το υλικό προκειμένου να χωρέσει σε ένα τεύχος, δεδομένου ότι πλέον δεν κυκλοφορούμε ως δεκαπενθήμερο αλλά ως μηνιαίο έντυπο. Ο χώρος περιορισμένος, τα παιχνίδια πολλά, άντε να δούμε πώς θα τα χωρέσω σε δύο σελίδες. Ευχηθείτε μου καλή τύχη!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Τα massive multiplayer on-line games ή MMOG (παιχνίδια, δηλαδή, που παίζονται αποκλειστικά στο Internet με όλους τους παίκτες να είναι συνδεδεμένοι στον ίδιο server) έχουν αποδειχθεί εξαιρετικά προσοδοφόρα για όσες εταιρείες κατάφεραν να δελεάσουν και να αιχμαλωτίσουν τους παίκτες. Το πρώτο παιχνίδι που γνώρισε μεγάλη επιτυχία και ουσιαστικά άνοιξε το δρόμο ήταν το Ultima Online, το οποίο μετρά περισσότερους από 200.000 συνδρομητές κάθε μήνα και είναι μακράν το πιο επιτυχημένο σχέδιο της Origin! Ωστόσο, έρχεται δεύτερο σε πωλήσεις, καθώς στην κορυφή βρίσκεται το EverQuest, με 100.000 συνδρομητές περισσότερους από το Ultima Online. Οι εταιρείες είδαν ότι μπορούν να κάνουν λεφτά με ουρά, οπότε... τσουπ, να και η Microsoft με το Asheron's Call. Αυτά για την ιστορία...

Τον τελευταίο καιρό αρκετές εταιρείες που δημιουργούν computer games (μικρές και μεγάλες) έχουν στα σκαριά σχέδια για massive multiplayer on-line games. Είναι κομματάκι δύσκολο να μείνουν ανεπηρέαστες από το ύψος των κερδών που θα εισπράξουν, εάν το παιχνίδι που θα δημιουργήσουν αρέσει στο κοινό. Ο αγώνας θα είναι σκληρός, καθώς από το δεύτερο εξάμηνο του 2001 (εφόσον οι εταιρείες τηρήσουν τις προθεσμίες που έχουν θέσει για τις κυκλοφορίες των παιχνιδιών που ετοιμάζουν) θα υπάρχουν πάνω από δέκα massive multiplayer on-line games, ενώ όσο περνά ο καιρός αυτός ο αριθμός θα αυξάνει. Αυτά τα δέκα παιχνίδια, που ενδεικτικά αναφέρω, είναι τα μεγάλα ονόματα, αυτά που θα κάνουν "μπαμ!". Υπάρχουν άλλα τόσα (και παραπάνω), βέβαια, από μικρότερες εταιρείες που δεν θα κάνουν μπαμ (θα κάνουν... μπουμ!, χεχεχε). Ας δούμε τι μέλλει γενέσθαι...



Από το εκπληκτικό PlanetSide. Κοιτάξτε γραφικά!

STAR WARS GALAXIES

http://www.station.sony.com/starwars

Η LucasArts, σε συνεργασία με τη Sony On Line Entertainment, σκοπεύει στο πρώτο εξάμηνο του 2002 να ανοίξει τους servers που θα επιτρέψουν την πρόσβαση στο φανταστικό κόσμο του Star Wars. Το παιχνίδι θα είναι RPG (για την ακρίβεια MMORPG) και θα επιτρέπει σε κάθε παίκτη να εισβάλει στους servers και να γίνει Jedi, Smuggler, κατάσκοπος της Empire, ακόμα και Wookie. Επίσης, θα επιτρέπει τα ταξίδια από πλανήτη σε πλανήτη, την κατοχή διαστημόπλοιου(-ων) ή οχημάτων και την ομιλία διάφορων γλωσσών. Το Star Wars Galaxies θα εξελίσσεται την (κλασική) χρονική περίοδο των επεισοδίων IV-VI, όπου υπάρχει άφθονη δράση, και φυσικά θα είναι παρών ο λατρευτός σε όλους Darth Vader. Η εξέλιξη του χαρακτήρα δεν θα είναι Level Based, αλλά Skill Based - κάτι σαν αυτή στο Ultima Online, δηλαδή. Σίγουρα ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα στο χώρο, ένα MMORPG, το οποίο θα τολμήσει να

Net gaming news

Το γνωστό δίκτυο GameSpy (σε αυτό ανήκει και το GameSpy Arcade που είχαμε παρουσιάσει στο προηγούμενο τεύχος) πήρε στην κατοχή του το Mplayer, ένα πρόγραμμα σχετικό με το GameSpy και το GameSpy Arcade, στο οποίο μπορεί ο registered χρήστης να έχει contact list με φίλους και να παίζει διάφορα παιχνίδια μέσω του εν λόγω προγράμματος-δικτύου.

Εκεί που είμαι αραχτός και ωραίος και εξερευνώ τις αβυσσαλέες λεωφόρους, οδούς, σοκάκια και παρασόκακα του Internet, πέφτω πάνω σε μία είδηση που με έκανε να αμφιβάλω για πρώτη φορά για την κυριαρχία των PCs έναντι των παιχνιδομηχανών, των γνωστών κονσολών. Σύντομα, λοιπόν, βγαίνει ένα παιχνιδάκι για το DreamCast, το οποίο λέγεται (προσέξτε το όνομα) Phantasy Star On Line! Τρέμει το mouse μου, δακρύζει η οθόνη μου, μα τι λέω, τι γράφω, τα έχω χαμένα! Και on-line παιχνίδι σε κονσόλες; Δεν υπάρχει Θεός; Ο.Κ., να κάνουν surfing τα παιδιά με τις κονσόλες, αλλά όχι να παίζουν και massive multiplayer on-line games. Τελικά, ψάχνοντας περαιτέρω το ζήτημα και εξιχνιάζοντας την υπόθεση, διαπίστωσα ότι δεν πρόκειται για massive, αλλά για multiplayer απλώς, όπου ο παίκτης μαζί με άλλους τρεις φίλους του μπορούν μέσω Internet να εξερευνούν τον κόσμο του παιχνιδιού. Προς Θεού, δεν έχω τίποτα ενάντια στις κονσόλες, αλλά -από ό,τι φαίνεται- στον τομέα του gaming αρχίζουν να τρέφουν ελπίδες πως... θα ξεπεράσουν τα PCs. Ελπίζω όμως αυτό να μη συμβεί ποτέ, διότι τότε... κλάψ' τα, Ηλία (κατά το "κλάψ' τα, Χαράλαμπε").

κοντραριστεί με γίγαντες του χώρου, όπως το EverQuest και το Ultima Online.

PLANETSIDE
http://www.station.sony.com/planetside/

Επιτέλους, ένα massive multiplayer game που έχει υψηλούς στόχους, εκπληκτικά γραφικά και δεν είναι RPG! Από τους δημιουργούς του πιο επιτυχημένου MMORPG που έχει δημιουργηθεί ποτέ, του EverQuest, έρχεται το πρώτο 1st person shooter (action), το οποίο μπορείτε να το παίξετε στον ίδιο server μαζί με χιλιάδες άτομα από όλον τον πλανήτη. Οι δημιουργοί του PlanetSide θα δώσουν πρόσβαση στους servers του παιχνιδιού περί τα τέλη του τρέχοντος έτους, οπότε υπομονή! Αυτό που ίσως σας ανησυχήσει και κλονίσει την "πίστη" σας ως προς το πόσο καλός θα είναι ο τίτλος είναι η μοναδικότητα των χαρακτήρων. Ε, λοιπόν, μην ανησυχείτε, καθώς θα υπάρχει ειδικό σύστημα για την εξέλιξη του χαρακτήρα σας μέσω skills. Επιπρόσθετα θα υπάρχει μία τεράστια ποικιλία από όπλα, πανοπλίες και οχήματα του μέλλοντος που θα μπορεί ο χαρακτήρας να χρησιμοποιήσει. Η δράση θα λαμβάνει χώρα σε έναν πλανήτη με πολλές ηπείρους, κάθε ήπειρος, δε, θα είναι μεγέθους 8 τ.χλμ.! Θα υπάρχουν αρκετές παρατάξεις, και κάθε παίκτης θα πρέπει να διαλέξει σε ποια θα ανήκει ο χαρακτήρας του. Θα μπορείτε να παίζετε αποστολές πολεμώντας μόνοι σας ή να ανήκετε σε διάφορες φυλές και να πολεμάτε μαζί με συντρόφους σας υπό τη διοίκηση αξιωματικών και στρατηγών που θα είναι κανονικοί παίκτες (πιο έμπειροι, όμως)! Ω, ρε μάνα μου, τι έχει να γίνει...

DARK AGE OF CAMELOT
www.DarkageOfCamelot.com

Ακόμα ένα MMORPG, το οποίο βασίζεται στην επική φαντασία (δεν έχει χορτάσει ο κόσμος από αυτά;). Από ό,τι φαίνεται, μάλλον όχι, διότι το Dark Age of Camelot συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία από τα τρία μεγαλύτερα παιχνίδια του είδους: Asheron's Call, EverQuest και Ultima Online. Τουλάχιστον, έτσι βλέπουν το παιχνίδι οι δημιουργοί του στη Mythic Entertainment. To Dark Age of Camelot πρόκειται να κυκλοφορήσει κάπου ανάμεσα στα τέλη του καλοκαιριού και στις αρχές του φθινοπώρου (φέτος, βέβαια). Διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά, τρία βασίλεια στα οποία μπορεί να ανήκει κάθε παίκτης (Britons, Celts, Norts), ένα πρωτοποριακό σύστημα μαχών για Player vs Player (PvP) και πολλά ακόμα στοιχεία που αισιοδοξούν να αιχμαλωτίσουν όσους το δοκιμάσουν και να τους κάνουν να ξεχάσουν τις παλιές αγάπες τους. Όχι, δεν εννοώ παλαιά "αισθήματα", αλλά τα EverQuest, Ultima Online και Asheron's Call. Οψόμεθα...



Τα γραφικά του Dark Age of Camelot δεν θα σας αφήσουν ασυγκίνητους. Εάν το gameplay κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, τότε μάλλον θα πονέσει το EverQuest.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δυστυχώς δεν μου έχει απομείνει αρκετός χώρος για να σας παρουσιάσω αναλυτικά και άλλα μεγάλα παιχνίδια που αναμένονται, οπότε απλώς θα αναφερθώ σε αυτά.

Anarchy On Line: www.anarchyonline. com
Archmage Stabat Matter: www.stabatmater.com
Atriarch: www.atriarch.com
Project Entropia: www.project-entropia. com
NeoCron: www.NeoCron.com
NeverWinter Nights: www.NeverWinterNights. com
Shadowbane: www.ShadowBane. com
Sovereign: www.station.sony.com/sovereign
Ultima Worlds On Line: www.uoii. com
World War II On Line: www.wwiionline.com

Έτρεξαν τα σάλια σας, ε; Θα μπορούσαν να τρέξουν περισσότερο, αλλά ας όψεται η στενότητα του χώρου. Μέχρι τον άλλο μήνα... happy gaming!

PC

On-line On-line On-line On-line On-line On-li

The 4th Coming



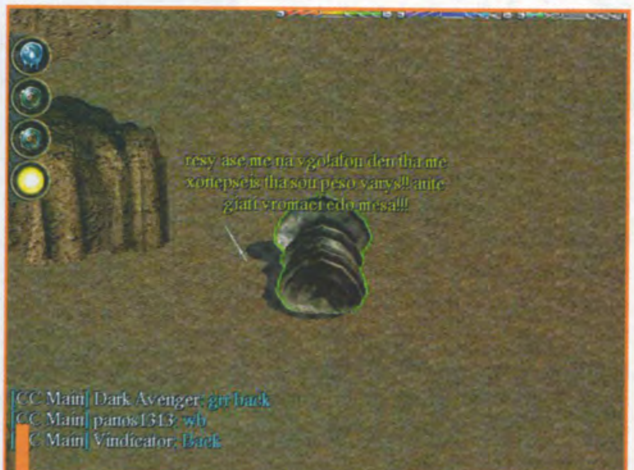
Από τις 20 Δεκεμβρίου 1999 ο server μας ζει στους ρυθμούς του Stoneheim και όλοι οι παίκτες ανεξαιρέτως δεν μπορούν να ξεκολλήσουν από το T4C. Βρε αμάν, βρε... ζαμάν, τίποτα. Μέρα νύχτα, με βροχή και κρύο, εργάσιμες μέρες και σαββατοκύριακα όλοι δίνουν βροντερό "παρών" στον -ανανεωμένο- κόσμο της Althea. Δεν τους αδικώ, όμως, αφού τόσο καιρό περίμεναν την ανάδυση του Stoneheim και τώρα που το βρήκαν σίγουρα θα το ξεζουμίσουν.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Ένας μήνας πέρασε και οι εξελίξεις είναι τόσο πολλές που δεν ξέρω τι να πιάσω και τι να αφήσω: το ανανεωμένο ενδιαφέρον όλων μας για το παιχνίδι ή τις ατελείωτες συζητήσεις και τους "καβγάδες" που κάναμε στον server (στο ειδικό κανάλι για τους Chosen Ones) περί του Train και των Seraph! Αυτό, όμως, που εντυπωσιάζει περισσότερο είναι το γεγονός ότι, ενώ όλοι σκοπεύουμε το "καλό" -ή το καλύτερο, αν θέλετε- τρωγόμαστε σαν τις γάτες. Οι άλλοι GMs και εγώ "καλό" θεωρούμε τη διατήρηση -κατά το δυνατόν περισσότερο- του ενδιαφέροντος του παίκτη για το παιχνίδι. Από την άλλη, για έναν παίκτη "καλό" είναι η μεγιστοποίηση της δύναμης του χαρακτήρα του. Εκεί κάπου επήλθε η σύγκρουση όταν διαπιστώσαμε ότι οι Seraphs είναι πολύ ισχυροί ως χαρακτήρες. Υπερβολικά ισχυροί θα έλεγα, σε σημείο που αναμένω να κάνει κάτι η Vircom προκειμένου να ισορροπήσει το παιχνίδι. Για του λόγου του αληθές, μάλιστα, σε server του εξωτερικού ένας παίκτης κατόρθωσε να γίνει δύο φορές Seraph και να φτάσει στο 144ο Level μέσα σε τέσσερις μόλις εβδομάδες! Δεν ξέρω πόσες ώρες κάθε μέρα έπαιζε αυτός ο τύπος, αλλά εδώ μας πήρε ως server έναν χρόνο και βάλε για να φτάσει χαρακτήρας σε γειτονικό Level. Στον server μας το πρόβλημα είναι ακόμα μεγαλύτερο από τη στιγμή που υπάρχει το Training, όπου οι χαρακτήρες μπορούν να αγοράσουν extra Statpoints. Οπότε ένας χαρακτήρας Seraph με έξτρα Statpoints θα φτάσει ακόμα πιο γρήγορα σε υψηλότερο Level, με αποτέλεσμα, αν με το καλό φτάσει κάποιος στο Μέγιστο Level, να χάσει το ενδιαφέρον του για το παιχνίδι! Σε αυτό το σημείο ακριβώς επήλθε η σύγκρουση: το "καλό" των GMs ενάντια στο "καλό" των παικτών. Μετά από μερικές ώρες έντονων συζητήσεων (ένα διαολεμένο βράδυ της 10ης Ιανουαρίου) ευτυχώς βρέθηκε η μέση



Η δεσποινίς Rayne στις πρώτες ημέρες της ως Seraph.



Από το Pic of the Week, ιδού η φωτογραφία του Demarest.

On-line On-line On-line On-line On-line O

Οι παίκτες μας γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ MiposImeTrelos

Ενα από τα καλύτερα ονόματα που έχουν περάσει από το T4C. Ο Νίκος (MIPOSimeTrelos) επίσης έχει τους χαρακτήρες MiposTaXwXamena, Rayne, MiposImeKouzoulos και άλλους πολλούς "Mipos", οπότε όταν δείτε κάποιο παράξενο όνομα θα ξέρετε ποιος είναι. Μετά τον Erlik The Druid, είναι εκλεκτός της Pangaia (της θεότητας της φύσης, του δάσους κ.λπ.) για περίπου έξι μήνες (!). Επίσης, είναι από τους πρώτους που έγιναν δύο φορές Seraph (ούτως ή άλλως παραπάνω δεν πάει). Ας δούμε τι έχει να μας πει για το αγαπημένο του παιχνίδι, μια και -από όσο ξέρω- ο λογαριασμός τηλεφώνου του είναι από τους πιο τσιμπημένους...

"Ηταν μια μέρα γύρω στα τέλη Μαΐου. Εκείνο τον καιρό ήμουν μεταξύ Starcraft, IRC, Πανεπιστημίου, ΤΕΙ, βόλτας. Ο SnakeyGR (γνωστός και ως Ρόμπας! Για τα κατορθώματα στο TOP μπούρδας και κοτσάνας στο irc υπήρχε ένα site σχετικό). Βρίσκω τον Client του παιχνιδιού σε ένα PCM. Εγκατάσταση και φύγαμε!!!

Φτιάχνω χαρακτήρα και το όνομα αυτού: MIPOSimeTrelos! (το τι γέλια έπαιξαν τα ρεμάλια όταν με είδαν δε λέγεται). Το πρώτο πράγμα που είδα ήταν ένας μουντζούρης με ένα σώβρακο (πανί;;;) που μου θύμιζε καταπληκτικά τον Ιησού από τη Ναζαρέτ από την ομώνυμη ταινία! Αρχισα να μιλάω στους NPCs περιμένοντας άδικα απάντηση! Τελικά, βρήκα κάποιον που μου έμοιαζε, τον κυνήγησα, αλλά μου ξέφυγε! Ο πρώτος που με βοήθησε ουσιαστικά ήταν ο Aeon. Μου έμαθε πώς να μιλάω στους NPCs, πού να κινούμαι και πού και πώς να πολεμάω. Επίσης, με έμαθε πώς δεν μπορώ να τρέχω, να σκοτώνω NPC και να κάνω save. Το Level 38 που ήταν μου φάνηκε εξωπραγματικό.

Γενικότερα, το παιχνίδι έχει ωραία γραφικά, για on-line game το lag είναι ανύπαρκτο και σε κάνει να νιώθεις ότι παίζεις single και έχει τέσσερις GMs που ανανεώνουν το ενδιαφέρον με διάφορα events. Κορυφαίο από όλα (τα events) ο θεσμός των religions που βοηθάνε στην ανάπτυξη του role playing στοιχείου του παιχνιδιού.

Αυτά από εμένα, από τον MIPOSimeTrelos, Rayne από το Ηράκλειο της Κρήτης με 40 πυρετό, ωραία μου μπήκε... ο χρόνος. DuMmWiaM, μεγάλη η χάρη σου! Πλάκα πλάκα, όμως, πάντα ήθελα να γράψω για το T4C. See you on-line. Περαστικά μου!"

λύση που ικανοποίησε την πλειοψηφία.

Ας δούμε τώρα τι γίνεται ακριβώς με τους Seraphs, μια και έχουμε συγκεκριμένες πληροφορίες πλέον από το ίδιο το παιχνίδι. Στην έκδοση 2.0 ένας χαρακτήρας μπορεί να γίνει Seraph ΜΟΝΟ δύο φόρες (ενώ στην 1.19 μπορούσε 5). Την πρώτη φορά γίνεται στο 75 και την άλλη στο 80 Level και από εκεί και πέρα δεν μπορεί να ξαναγίνει Seraph! Την πρώτη φορά που ο χαρακτήρας θα γίνει Seraph και κατά συνέπεια Level 1, ξεκινά με 100 Hit Points και Manna, 25 Statpoints στο Strength, Endurance, Agility, Wisdom, Intellect, την Offensive Aura που κάνει (σε τυχαία τακτά χρονικά διαστήματα) Cast Firebolt και Fireballs στους εχθρούς του, την Defensive Aura που κάνει (και πάλι σε τυχαία τακτά χρονικά διαστήματα) Healing το χαρακτήρα και, τέλος, 10 Power Points, τα οποία μπορεί να ξοδέψει είτε σε Statpoints (αναλογία 1-1), είτε σε Hit Points και Manna (αναλογία 1-10), είτε για την ενδυνάμωση σχολών μαγείας είτε, τέλος, για την ενδυνάμωση της αντίστασης στις σχολές μαγείας (εδώ η αναλογία είναι αύξουσα: όσο μεγαλύτερη είναι η αντίσταση ή η δύναμη σε μία σχολή τόσο περισσότερα Power Points απαιτούνται για να τα ανεβάσεις κατά μία μονάδα). Αν ο χαρακτήρας γίνει δεύτερη φορά Seraph, ξεκινά με Statpoints 30 στα Ability, 12 Power Points και όλα τα άλλα ίδια όπως την προηγούμενη φορά. Επίσης, οι χαρακτήρες Seraph έχουν πρόσβαση σε δύο περιοχές ΜΟΝΟ για αυτούς, το Mad House στο Arakas και το Colosseum στη Raven Dust. Το διάσημο Colosseum είναι ο επίγειος παράδεισος για τους XPθήρες (όπως λέμε χρυσοθήρες), οι οποίοι μπορούν μέσω του NPC που βρίσκεται εκεί να φέρουν από ένα μέχρι τρία, από τα περίπου 30 διαφορετικά τέρατα αυξανόμενης δυσκολίας και αμοιβής σε XP. Το δυσκολότερο όλων τέρας είναι το Drake (χωρίς το πρόθεμα Lesser ή Greater), το οποίο δίνει 34.000.000 XP. Μπορεί, δηλαδή, κάποιος να φέρει τρία από δαύτα και να πάρει -άμα καταφέρει ποτέ να τα σκοτώσει- 102.000.000 XP. Αυτό, βέβαια, είναι όνειρο θερινής νυκτός, μια και οι GMs με Soulstealers δυσκολευόμαστε να σκοτώσουμε έστω και ένα από αυτά. Δυστυχώς, ο NPC δεν ζητά λεφτά κάθε φορά που φέρνει τέρας και αυτό πιστεύω είναι τελείως, "ανισόρροπο". Επρεπε, ανάλογα με τη δυσκολία του τέρατος, να ζητούσε περισσότερα λεφτά. Επίσης "ανισόρροπο" είναι το γεγονός ότι τα τέρατα που "φέρνει" ένας Seraph (μέσω του NPC) μπορεί να τα σκοτώσει ΜΟΝΟ εκείνος και όχι όλοι οι Seraphs που βρίσκονται στο Colosseum (όπως γίνεται τώρα, δηλαδή). Τι να κάνουμε, όμως, that's the game :P. Τουλάχιστον το ευτυχές είναι ότι για να φέρει νέα τέρατα ο NPC πρέπει πρώτα να πεθάνουν αυτά που βρίσκονται στο Colosseum από το προηγούμενο Summoning.

Δυστυχώς, δεν έμεινε άλλος χώρος για να σας παρουσιάσω άλλα νέα από το χώρο του T4C. Κάνετε λίγη υπομονή μέχρι τον άλλο μήνα για περισσότερα νέα από το πρώτο Massive Multiplayer On-Line RPG στην Ελλάδα, το οποίο έχει και τρία νησιά όπου μπορείτε να πάτε διακοπές, τέσσερις GMs να βασανίσετε και πολλά άλλα έξτρα :).

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Lisa	141
2	Bladesinger	127
3	Mits1	124
4	NoOne	116
5	Dragonheart	116
6	Giant	115
7	NoBody	114
8	Manticore	112
9	Siba	112
10	Aic	112
11	Aragorn	112
12	Black-Trader	111
13	Speedy	111
14	MIPOSimeTrelos	110
15	Sadira	109
16	Soth	107
17	JohnDel	107
18	SerpenT	107
19	Jodalar	106
20	Lord Xeen	105

Λογικό θα ήταν με την άφιξη του τρίτου νησιού να περιμένετε ανακατατάξεις στο Hall Of Fame. Ομως, δυστυχώς ή ευτυχώς, είναι πολύ νωρίς ακόμα να έχουμε ανακατατάξεις, μια και οι Seraph-ίνοι μας δεν άρχισαν να εμφανίζονται στο Top 20!

On-line On-line On-line On-line On-line On-line

DREAMWEAVER

Η Macromedia αντεπιτίθεται!

Στα μέσα του Νοέμβρη του 2000 η Macromedia ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Dreamweaver 4, του Dreamweaver UltraDev 4 και του Fireworks 4. Δεν ξέρουμε αν το νούμερο τέσσερα θα είναι τυχερό για τη γνωστή εταιρεία παραγωγής λογισμικού, σίγουρα όμως θα είναι τυχερό για τους χρήστες των προγραμμάτων. Οι πρώτες εντυπώσεις μας και από τα τρία προγράμματα είναι κάτι περισσότερο από θετικές.

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα θα γνωρίζετε το Dreamweaver και το Fireworks ως δύο αξιόπιστα πακέτα επεξεργασίας Web σελίδων και γραφικών αντίστοιχα. Λίγοι, όμως, γνωρίζουν το Dreamweaver UltraDev. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που απευθύνεται κυρίως σε Web developers και ενσωματώνει όλες τις δυνατότητες του Dreamweaver. Είναι, δηλαδή, ένας HTML editor που μπορεί να φτιάξει δικά του ODBC connections, recordsets και queries μέχρι να πείτε... Macromedia. Οσοι ασχολούνται από παλιά με το Web design θα θυμούνται το Drumbeat που είχε κυκλοφορήσει από την ίδια εταιρεία μερικά χρόνια πριν. Το Dreamweaver UltraDev είναι η εξέλιξη του Drumbeat και του πολύ πετυχημένου Dreamweaver. Η Macromedia εκμεταλλεύτηκε την απήχηση που είχε ο γνωστός WYSIWYG Editor και ενσωμάτωσε νέες δυνατότητες λανσάροντας το Dreamweaver UltraDev πριν από έναν χρόνο περίπου. Οι Web designers, που μέχρι τότε γνώριζαν τόσα για την SQL όσα και για τον... μυρμηγκοφάγο της Κεντρικής Βραζιλίας, δεν ενθουσιάστηκαν με την ιδέα. Η Macromedia, ωστόσο, συνέχισε να προωθεί το Dreamweaver UltraDev και, φέτος, κυκλοφόρησε το Dreamweaver UltraDev 4 μαζί με το Dreamweaver 4. Δεν θα γίνουμε προφήτες αν σας πούμε πως το Dreamweaver 4 θα σημάνει το τέλος των παραδοσιακών Webdesign εργαλείων. Δεν σας κρύβουμε πως η φετινή παράλληλη κυκλοφορία των δύο προγραμμάτων μάς έκανε μεγάλη εντύπωση. Ποιος ο λόγος κυκλοφορίας του Dreamweaver 4; Ηταν ίσως μία καθαρά επενδυτική κίνηση της εταιρείας ή απλώς ο κόσμος δεν είναι έτοιμος ακόμα για το Dreamweaver UltraDev;



DREAMWEAVER ULTRADEV 4

Ενα από τα πιο αξιόλογα προγράμματα δημιουργίας δυναμικών σελίδων στον Web είναι το UltraDev 4. Με τα Live Objects που έχετε πλέον στη διάθεσή σας στη νέα έκδοση, μπορείτε σε πολύ λίγο χρόνο να φτιάξετε master/detail page sets, να κάνετε record insertion και record update forms. Μπορείτε ακόμα να φτιάξετε recordset navigation bars και record counters με ένα κλικ! Το UltraDev υπόσχεται καλύτερο code-handling για ASP και JSP server scripting αλλά και για CFML. Εδώ πρέπει να πούμε πως ακόμα και το Dreamweaver έχει υποστήριξη CFML εξαιτίας του Macromedia Extension Manager που διατηρεί και το UltraDev. Πλέον μπορείτε να προσθέσετε extensions και behaviors χωρίς να χρειαστεί να κατεβάσετε το πρόγραμμα, αφού ο Extension Manager εγκαθίσταται μαζί με το UltraDev και το Dreamweaver. Το UltraDev διατηρεί το νέο interface του Dreamweaver και τα νέα Code/Design view, ενώ ενσωματώνει και το παλιό δικό του live Data view. Με λίγα λόγια, το UltraDev είναι πειρασμός για κάθε developer που θέλει να φτιάξει το δικό του δυναμικό site!



Στη σελίδα http://www.macromedia.com/software/ultradev/ θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες για το Dreamweaver UltraDev 4.



Ενα αξιόλογο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Επισκεφθείτε τη σελίδα του Fireworks 4 και μάθετε νέα τρικ από τη γνωστή Lynda Weinman!

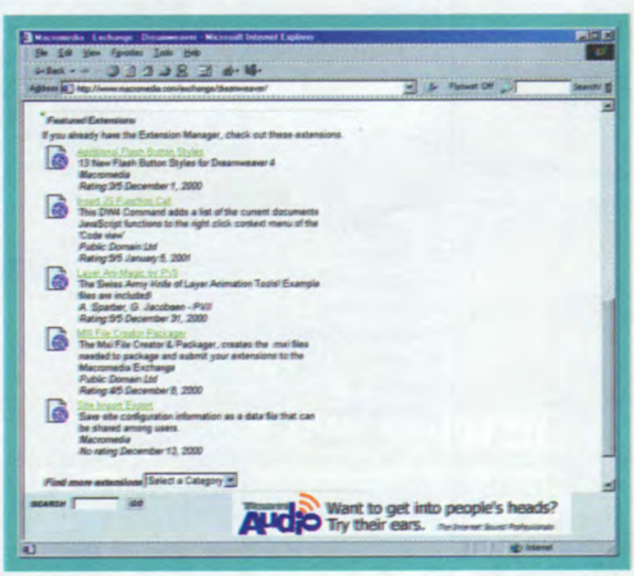
DREAMWEAVER 4 ΚΑΙ FIREWORKS 4

Οι κακές γλώσσες του Internet λένε πως το Fireworks 4 θα αντικαταστήσει το Photoshop στην κατηγορία των εργαλείων επεξεργασίας γραφικών. Ολα θα παιχτούν στο καλό marketing, την υποστήριξη του προϊόντος και την τιμή του. Οσο για τα χαρακτηριστικά του; Εκτός από το πολύ καλό integration που έχει με το Dreamweaver 4 και το Dreamweaver UltraDev 4, το νέο Fireworks διαθέτει πολλές νέες λειτουργίες. Live animations, drag and drop rollovers και object masks (vector και bitmap) είναι μερικές από τις πιο σημαντικές. Το Fireworks 4 προσφέρει ακόμα ένα νέο pop-up menu creator που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν τα δικά τους pop-up menus σε λίγα λεπτά χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις και κόπο! Οσο για το Dreamweaver 4... Γι' αυτό διαβάσατε ήδη αναλυτική παρουσίαση από τον Στάθη, συνεπώς η στήλη δεν θα ασχοληθεί σε αυτό το τεύχος με τον γνωστό editor. Ωστόσο, θεωρήσαμε σωστό να σας δείξουμε μερικά μυστικά και έναν χρήσιμο guide για να φτιάξετε τα δικά σας Flash κουμπιά στο Dream-weaver 4. Στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού θα βρείτε και τις trial εκδόσεις των Dreamweaver 4 και Fireworks 4, ώστε να μπορέσετε να δείτε και οι ίδιοι από κοντά τις νέες δυνατότητές τους.

DREAMWEAVER 4 ΚΑΙ ΜΙΚΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

Ενας newbie την ημέρα...

Οι περισσότεροι από τους νέους χρήστες του προγράμματος κάνουν συχνά το λάθος να κλείνουν το πρόγραμμα χωρίς να το θέλουν. Συμβαίνει συχνά να θέλουμε να κλείσουμε το παράθυρο της σελίδας που επεξεργαζόμαστε από το κουμπί Close του παραθύρου, αλλά αντίθετα να βρίσκουμε μπροστά μας το γνωστό παράθυρο του Dreamweaver που μας ρωτά αν θέλουμε να κλείσουμε το πρόγραμμα. Θυμάμαι πως έκανα κι εγώ επανειλημμένα αυτό το λάθος όταν πρωτοξεκίνησα να δουλεύω στο γνωστό πρόγραμμα της Macromedia. Πολλοί από εσάς είστε συνηθισμένοι στη συμπεριφορά του προγράμματος απέναντι σε μία τέτοια κίνηση και αποφεύγετε να πατήσετε το Close. Τι θα συμβεί, όμως, εάν από συνήθεια πατήσετε Close και κλείσετε το πρόγραμμα; Υπάρχει ένας πολύ απλός τρόπος να αποφύγετε αυτό το πρόβλημα στο εξής. Απλώς φροντίστε να έχετε πάντα ανοιχτό τον Site Manager. Πρόκειται για την επιλογή Site Files (F8) από το μενού Window. Με κάθε νέο site που φτιάχνετε, το παράθυρο Site Files εμφανίζεται στην οθόνη σας. Κρατήστε το ανοιχτό και εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες που σας προσφέρει.



Στη σελίδα της Macromedia θα βρείτε πολλά χρήσιμα extensions για το Dreamweaver 4.

Πολλά παράθυρα, βρε παιδί μου!

Οταν πρωτοείδα το Dreamweaver μού θύμισε περιβάλλον Visual Basic. Στην αρχή δεν ήξερα πού πατάω και πού βρίσκομαι με τόσα παράθυρα. Και για να είμαστε ειλικρινείς, ούτε κι εσείς θα ξέρετε, αν δεν μεγαλώσετε την ανάλυσή σας. Δύο πράγματα πρέπει να κάνετε εάν θέλετε να δουλεύετε αποδοτικά. Το πρώτο είναι να μεγαλώσετε την ανάλυσή σας. Ανάλυση κάτω από 1.024x768 δεν είναι ικανοποιητική. Προτιμήστε μία μεγάλη ανάλυση και κατά προτίμηση... μία μεγάλη οθόνη! Το περιβάλλον εργασίας σας είναι, βέβαια, δική σας επιλογή. Το δεύτερο πράγμα που θα πρέπει να φροντίσετε είναι να μάθετε την εντολή Window, Arrange Panels. Οσο χαμένοι κι αν είστε στη... δαντική κόλαση των παραθύρων (Bandit, αυτό για σένα!), η εντολή αυτή θα φέρει τον κόσμο σας στη θέση του. Αν, τώρα, δεν θέλετε να βλέπετε άλλα παράθυρα στα μάτια σας, πατήστε F4 για Hide Windows. Αξιοποιήστε και τις υπόλοιπες εντολές του μενού Window (Minimize All, Restore All) για να βελτιώσετε την εργασία σας.

Preferences; Τι είναι πάλι τούτο;

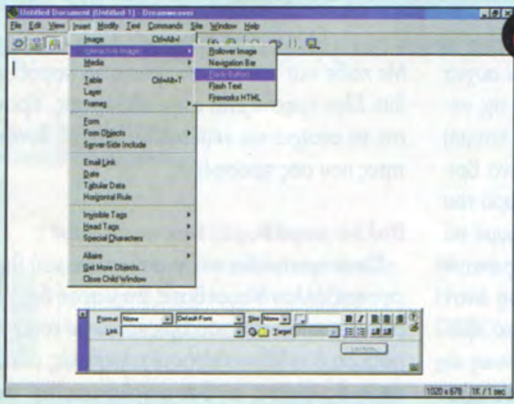
Πόσοι από εσάς αναρωτιέστε γιατί δεν βλέπετε ελληνικά στο Dreamweaver; Πόσοι δεν αναγκάζεστε να αλλάζετε την κωδικοσελίδα σε κάθε νέο αρχείο που ανοίγετε; Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις σας βρίσκονται στο μενού Edit,

Preferences (Ctrl+U). Στην κατηγορία Fonts/Encoding αλλάξτε το default encoding σε Greek (Windows-1253). Από εδώ, εάν θέλετε, μπορείτε να αλλάξετε και την default γραμματοσειρά που χρησιμοποιείτε, αλλά αυτό είναι προαιρετικό και το αφήνουμε στην επιλογή σας. Στην κατηγορία Preview in browser επιλέξτε τον default browser που θέλετε να κάνει preview τις σελίδες σας. Ανάλογα με τις επιλογές σας μπορείτε να καλείτε τον primary browser με F12 και τον secondary browser με Ctrl+F12. Όπως για κάθε σοβαρό gamer, έτσι και για κάθε σοβαρό designer η χρήση των shortcuts είναι απαραίτητη. Απομνημονεύστε τα shortcut keys για τις πιο συχνές ενέργειές σας και θα δείτε πως θα γίνετε πιο γρήγοροι και αποδοτικοί στην εργασία σας. Τέλος, πηγαίνετε στην κατηγορία File types/Editors. Εδώ μπορείτε να κάνετε assign file types σε προγράμματα. Για παράδειγμα, μπορείτε να ορίσετε να επεξεργάζεστε τα jpeg αρχεία σας με το Fireworks, ώστε πατώντας το κουμπί Edit στο Dreamweaver να μεταφέρεστε στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Το Fireworks είναι default επιλογή για τα αρχεία γραφικών, αλλά, αν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιο άλλο πρόγραμμα επιθυμείτε.

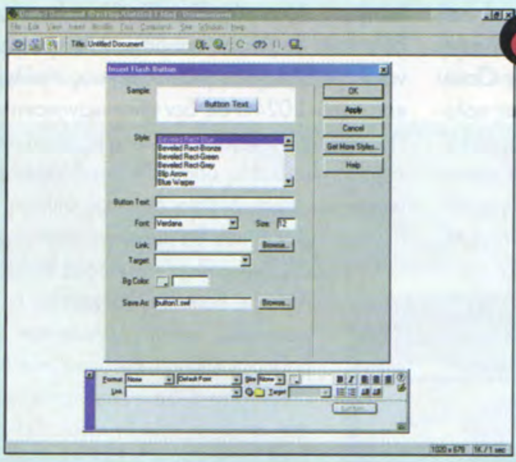
Αυτά από εμάς! Στο επόμενο τεύχος σάς περιμένει ένα... ποτ-πουρί από Flash 5 και Fireworks 4. Μέχρι τότε, keep... weaving the dream!

PC

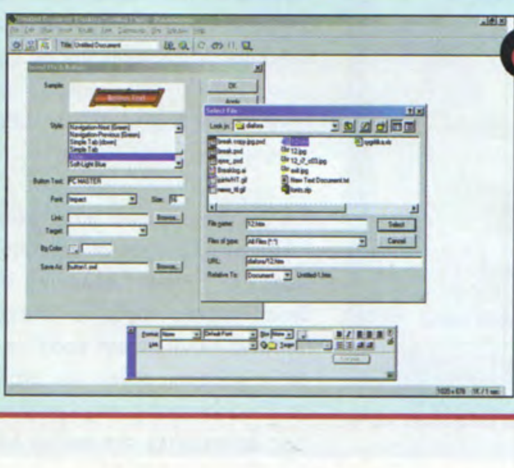
Animated Flash buttons στο Dreamweaver 4!



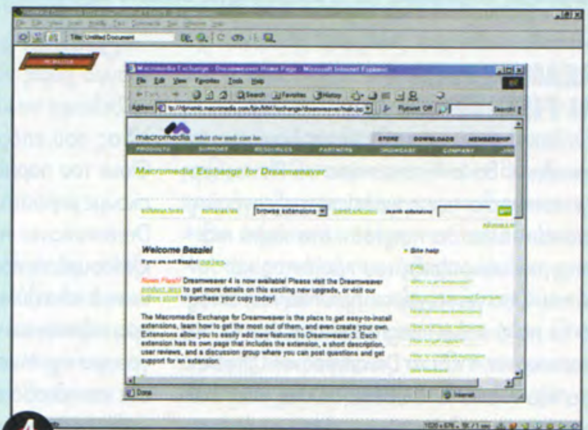
1 Στην οθόνη του Dreamweaver 4 επιλέξτε Insert, Interactive Images, Flash Button από το μενού του προγράμματος.



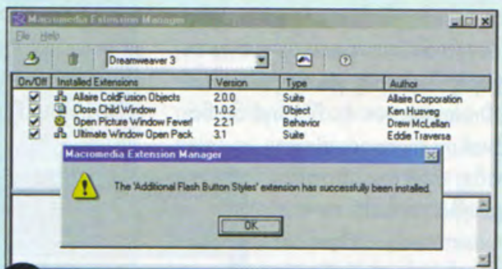
2 Στο παράθυρο που εμφανίζεται επιλέξτε ένα από τα κουμπιά που βλέπετε. Γράψτε τον τίτλο του κουμπιού στο πεδίο Button text. Επιλέξτε τύπο και μέγεθος γραμματοσειράς.



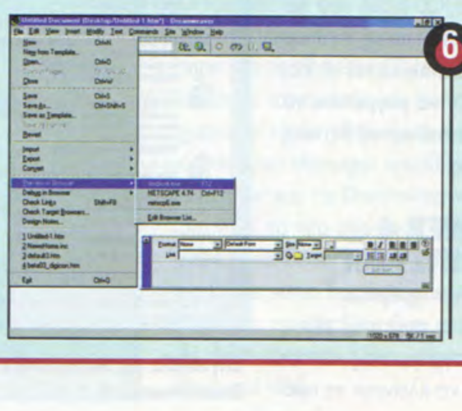
3 Πατήστε Browse ή δώστε απευθείας το link για τη σελίδα στην οποία θέλετε να πηγαίνει ο χρήστης όταν πατά το κουμπί.



4 Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιο από τα έτοιμα κουμπιά θέλετε ή να κατεβάσετε νέα από το Internet. Πατήστε Get more styles... για να πάτε στο site της Macromedia.



5 Αφού κατεβάσετε το αρχείο (extension με κατάληξη .mpx), διπλοπατώντας σε αυτό ανοίγει το παράθυρο του Extension manager. Κλείστε το Dreamweaver πριν να εγκαταστήσετε το extension.



6 Αφού επιλέξετε το κουμπί που θέλετε, πατήστε File, Preview in browser για να δείτε τι φτιάξατε.



MICROSTAR SOFTWARE
Ηλικία 6 ετών και άνω
Οι περιπέτειες της Ελλης
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ
playmobil
interactive
http://www.microstar.gr
E-mail:microstar@microstar.gr
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: MICROSTAR A.B.E.E. ■ Κονοπισοπούλου 30, 115.24 Αθήνα ■ Τηλ: 6998.974, 6997.495 Fax: 6927936

GAMES OPTIMIZATION

Σύγχρονα games Μέρος Γ'

Συνεχίζοντας την παράδοση των τελευταίων δύο τευχών, σύμφωνα με την οποία με δέρνουν ταυτόχρονα όλοι οι παράγοντες του "PC Master" για να κάνω τα νέα παιχνίδια να τρέχουν πιο γρήγορα στα απαρχαιωμένα PCs τους, αναγκάστηκα να επιθεωρήσω το Deus Ex και το Heavy Metal FAKK². Αυτόν το μήνα, λοιπόν, θα προσπαθήσουμε να κάνουμε την κυρία Julie Strain να επιταχύνει... το βήμα της σε σχετικά παλαιότερα μηχανήματα, ενώ ήδη θεωρούμε επιτυχία του περιοδικού το ότι παίξαμε σε ικανοποιητική ταχύτητα το Deus Ex σε Pentium 166 με Voodoo I!!!. Ας αποδείξουμε ότι οι minimum απαιτήσεις δεν ισχύουν πάντα, shall we?

του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

ΤΑ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΒΑΣΙΚΑ ΤΟΥ FAKK²

Λοιπόοοον! Julie Strain είπαμε, έτσι; Για να την κάνουμε να... τρέχει! Καταρχήν, σε γενικές γραμμές όσα είχαμε αναφέρει τον προηγούμενο μήνα για το Diablo II, δηλαδή για τους drivers, το σύστημα, το install και τα patches, ισχύουν και εδώ. Το παιχνίδι είναι βασισμένο στην engine του Quake III, οπότε αν είστε ο τυχερός κάτοχος μίας νέας κάρτας που να υποστηρίζει Hardware T&L, ενεργοποιήστε το από τους drivers (μην κλέβετε, ορέ φανατικοί της Voodoo! Hardware είπαμε!). Από τις επιλογές ανάλυσης ορίστε τη χαμηλότερη δυνατή. Ιδιαιτερότητα παρουσιάζουν οι κάρτες της 3dfx, αφού "επιταχύνουν" τα γραφικά από ανάλυση 640x480 και άνω. Τα τσιπάκια της 3dfx, ανάλογα με την έκδοση, διαφέρουν στη μέγιστη ανάλυση, μα πάντα έχουν ως χαμηλότερη την 640x480. Αν η κάρτα σας είναι επιταχυντής και όχι "κανονική" κάρτα γραφικών, τότε, αφού η χαμηλότερη υποστηριζόμενη ανάλυση είναι η 640x480, οποιαδήποτε ανάλυση είναι μικρότερη από αυτήν δεν "περνάει" από την επεξεργασία της Voodoo, αλλά μόνο από τη βασική κάρτα γραφικών του συστήματος, με αποτέλεσμα σε αυτές τις αναλύσεις η Voodoo να "μην υπάρχει". Αν έχετε νέα Voodoo, καλή και ποιοτική λύση είναι η ανάλυση 960x720. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι θα πρέπει να προσαρμόσετε την οθόνη σας σε αυτήν την ανάλυση, αφού δεν είναι "απολύτως κανονική". Το Color Depth στις κάρτες της nVIDIA παρουσιάζει αρκετή αύξηση ποιότητας με μικρό κόστος σε απόδοση αν τεθεί στα 32bit, ενώ οι Voodoo ούτε να το συζητούν: 16bit και πολλά τούς είναι, αφού δεν υποστηρίζουν πραγματικό 32bit χρώμα (μοντέλα 3500 και πριν). Το Texture Detail και το Texture Quality είναι οι δύο επιλογές που επηρεάζουν άμεσα την εμφάνιση του "κόσμου" του παιχνιδιού. Καλά και αποδεκτά settings είναι γενικά τα medium και στις δύο επιλογές, ενώ αν το παιχνίδι εξακολουθεί να είναι αργό, προτιμήστε να κατεβάσετε το Texture Detail έναντι του Texture Quality. Ο Audio Driver της κάρτας σας που θα επιλέξετε μέσα από το FAKK² φροντίστε να είναι συμβατός με αυτήν (ναι, αγαπητέ κάτοχε μίας SoundBlaster 16, τόσο ο ήχος όσο και η απόδοση θα είναι χάλια αν επιμένεις στο Direct 3D sound, αφού η κάρτα σου δεν το υποστηρίζει) και μην το "πιέζετε" το ζήτημα, αφού για να ακούσετε έναν 3D πυροβολισμό, θα χάσετε 5 καρέ ταχύτητας.



ΑΝΤΒΑΝΣΝΤ (ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΠΡΟΦΕΡΕΤΑΙ!) ΣΕΤΙΝΓΚΣ!!!

Ορίστε, κύριοι τελειομανείς, οι "advanced" επιλογές για να μην κλαίτε. Αλλάξτε τους τα φώτα (λιγότερα είναι γρηγορότερα - μα τι λέω!) για να τετραγωνοποιήσετε το, γεμάτο κατά τα άλλα με πλούσιες καμπύλες, Heavy Metal FAKK².

Texture Filter: Bilinear είναι πιο γρήγορο, Trilinear πιο όμορφο. Το filtering ορίζει το πόσο λεπτομερής θα είναι η απόδοση των επιφανειών στο παιχνίδι. Ολες οι κάρτες από τη Voodoo 3000, την TNT2 και μετά μπορούν να χρησιμοποιούν άνετα το Trilinear, ωστόσο πάλι τρώει κάποια καρέ.

Shadows: Βγάλτε τες. Ετσι θα δουλέψει. Εντάξει, υπερβάλλω λίγο, αλλά οι σκιές αν και

προσθέτουν σε ρεαλισμό, δεν είναι ό,τι πιο σημαντικό. Αν αντέχετε να μη βλέπετε τη σκιά της πρωταγωνίστριας σε όποιον τοίχο συναντάτε, τότε αφαιρέστε τες και θα κερδίσετε κάποια πολυπόθητα frames.

Curve Detail: Κρίμα, κρίμα, κρίμα (τρις) που αυτή η επιλογή επηρεάζει τόσο σημαντικά την ταχύτητα του παιχνιδιού όταν είναι στα ανώτερα επίπεδα, ενώ ακόμη πιο πολύ επηρεάζει τις καμπύλες τις Julie όταν είναι στο κατώτερο setting. Απονε κόσμε... Μειώστε το, αν σας βαστάει η καρδιά σας και να γνωρίζετε πως όσο αυτό μειώνεται τόσο τετραγωνοποιούμε τον κύκλο (!), δηλαδή τα πολύγωνα που δημιουργούν καμπύλες μειώνονται, με αποτέλεσμα αυτές να φαίνονται "σπαστές" ή και καθόλου ως καμπύλες αλλά ως επίπεδες επιφάνειες.

Model Detail: Δις φωνάζω και πάλι, Αχ! άπονε κόσμε. Και αυτή η επιλογή επηρεάζει αρνητικά την κορμοστασιά της πρωταγωνίστριάς μας, μειώνοντας σημαντικά τις λεπτομέρειες και κατακερματίζοντας το πτωχό κορμί της. Κρίμα, πράγματι κρίμα (τετράκις). Αντίστοιχο με το Curve Detail, το Model Detail ορίζει το πόσα πολύγωνα θα δημιουργούν ένα μοντέλο (του παιχνιδιού, όχι της πασαρέλας), ενώ όσο λιγότερα είναι αυτά τόσο "φτωχότερο" εμφανίζεται το μοντέλο. Γενικά, αν έχετε χαμηλή ανάλυση, καλύτερα να μην ορίσετε πολύ χαμηλή λεπτομέρεια στα μοντέλα γιατί ίσως (ίσως λέμε, ανάλογα με την κάρτα σας) να μην ξεχωρίζουν από... τα κτίρια!

Sound Quality και Force 8-bit sound: Βγάλτε εντελώς τον ήχο και αυξήστε το Curve Detail και το Model Detail αν θέλετε να χαρείτε όλα τα... features (α, ρε Julie) του παιχνιδιού. Αν επιμένετε να το αφήσετε στο 44KHz, θα χάσετε σημαντικά σε απόδοση. Επίσης, ακόμη και αν η κάρτα σας υποστηρίζει 3D Sound (όπως το EAX της Creative ή το A3D της Aureal), καταναλώνει ψήγματα επεξεργαστικής ισχύος από τον υπολογιστή - άσχετα αν βασικά υπολογίζεται από την κάρτα ήχου. Αφαιρέστε τα 3D και ορίστε χαμηλό σχετικά sampling rate για να κερδίσετε από 1 έως 5 καρέ. Μην προσπαθείτε να πετύχετε και καλά γραφικά και καλό ήχο. Οπως λέει και ο λαός μας, δεν γίνεται να έχουμε και το σκύλο ολόκληρο και την πίτα χορτάτη. Σας προειδοποίησα.

GL Extensions: Σωτήρια επιλογή αν η κάρτα σας μπορεί να χρησιμοποιεί πλήρως το OpenGL API. Θα βελτιώσει σημαντικά την ταχύτητα και την ποιότητα του παιχνιδιού. Κάρτες που ευνοούνται από αυτή την επιλογή είναι σχεδόν όλες όσες δεν βασίζονται αποκλειστικά στο Glide (αχεμ!) και στο D3D (σπανιότατο), όπως οι Geforce, TNT καθώς και τα τελευταία μοντέλα της Matrox.

Dynamic Lighting: Απενεργοποιήστε το για να βελτιώσετε σημαντικά την απόδοση του παιχνιδιού, αν και έτσι θα χάσετε το "χρωματισμένο φωτισμό" σε κάποια σημεία του παιχνιδιού (όλα τα φώτα θα είναι "λευκές" πηγές φωτός). Ναι μεν τα γραφικά είναι πιο "έγχρωμα" και δημιουργούνται εντυπωσιακές σκηνές, αλλά το παιχνίδι δεν χάνει τόσο πολύ σε ποιότητα, οπότε δεν τα αφαιρείτε καλού - κακού;

DEUS EX MACHINA

Μυστήριο, δολοπλοκίες, εκπληκτικά γραφικά, μοναδικός ήχος, απορροφητικό gameplay και...ελεεινές επιδόσεις είναι τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν ένα από τα κορυφαία παιχνίδια της... προηγούμενης χιλιετίας. Βασισμένο στην αρκετά γρήγορη ομολογουμένως μηχανή γραφικών του Unreal, το Deus Ex έχει μία και μόνη απαίτηση όπως και όλα τα Unreal-based games: μνήμη. Δώστε του μνήμη και πάρτε του τα bytes. Ελάχιστη ποσότητα θεωρούνται τα 32MB, ενώ θα σωθείτε αν έχετε ακολουθήσει τις συμβουλές μας για το Swap file. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν προγράμματα όπως το cacheman (ψάξτε για αυτό από το www.google.com), αφού η χρήση τους συμβάλλει στην επίτευξη μιας χρυσής τομής μεταξύ της ταχύτητας του δίσκου και της κατανάλωσης μνήμης.



Το Deus Ex επιτρέπει τον ορισμό των παραμέτρων του από δύο διαφορετικά σημεία. Υπάρχουν οι βασικές επιλογές που δίνονται μέσα από τα μενού του παιχνιδιού και αφορούν στην ανάλυση και τον ήχο, καθώς και ένα δεύτερο σετ παραμέτρων που εμφανίζεται μόνο από το κρυμμένο Advanced Settings και επιτρέπει παραμετροποίηση της ίδιας της engine του παιχνιδιού. Ξεκινώντας από τις εσωτερικές επιλογές γραφικών, επιλέξτε τα υψηλότερα δυνατόν settings έτσι ώστε το παιχνίδι να μην παίζεται με τίποτα και αρχίστε να "κατεβαίνετε" σιγά σιγά, ώσπου να φτάσετε σε ικανοποιητικό βαθμό ομαλότητας. Ξεκινώντας από την ανάλυση, ορίστε ως βασική ανάλυση το 1.024x768, τη χρωματική ποιότητα του παιχνιδιού σε 32bit (εκτός αν έχετε Voodoo) και όλες τις άλλες επιλογές στο μέγιστο /on. Δοκιμάστε το παιχνίδι και δείτε κατά πόσο πηγαίνει σπαστά. Αν μπορείτε να το "υποφέρετε", τότε μειώστε μία ανάλυση και ξαναδοκιμάστε. Οταν φτάσετε στο 800x600, έρχεται η στιγμή να πειράξετε τις άλλες επιλογές γραφικών. Μειώστε το Texture Detail (World και Object) στο medium και δοκιμάστε το παιχνίδι. Η κατάσταση, λογικά, θα έχει βελτιωθεί αρκετά. Αυτές οι δύο επιλογές ορίζουν τη λεπτομέρεια του κόσμου του Deus Ex. Οπως αφήνει να εννοηθεί και το όνομά τους, το World Texture Detail ορίζει το πόσο λεπτομερείς θα είναι οι επιφάνειες του ίδιου του κόσμου (τοίχοι, χόρτο, δέντρα, νερό...), ενώ το Object Texture Detail το πόση λεπτομέρεια θα έχουν τα αντικείμενα του κόσμου (όπλα, διακοσμητικά στοιχεία κ.λπ.). Αν επιθυμείτε περισσότερη λεπτομέρεια στο ένα από τα δύο και καλή ταχύτητα, θα πρέπει να μειώσετε στο low το άλλο. Τέλος, οι επιλογές Detail Textures και Decals είναι οι τελευταίες που θα πρέπει να πειράξετε, αφού δεν επιτρέπουν "επιλογή" ανάμεσα σε διαφορετικά επίπεδα, αλλά μόνο μεταξύ on/off, τα οποία μάλιστα μειώνουν αρκετά την ποιότητα των γραφικών. Οπότε καταφύγετε σε αυτά μόνο ως έσχατη λύση και αφού έχετε ήδη μειώσει την ανάλυση σε 640x480. Οσον αφορά στις εσωτερικές επιλογές ήχου, μη βάλετε τρισδιάστατο ήχο και ορίστε ως ποιότητα των samples τα 22KHz, που είναι και η καλύτερη "μέση" λύση. Φυσικά, τα samples θα πρέπει να είναι στα 16bit αφού ελάχιστα κερδίζετε ρίχνοντάς τα στα 8bit με τις μοντέρνες κάρτες ήχου, εκτός αν η κατάσταση είναι απελπιστική.

Και πάμε στις Advanced επιλογές! Από το Unreal Tournament και μετά καθιερώθηκε να μην επιτρέπεται στο χρήστη να τροποποιήσει την engine του παιχνιδιού. Το εκάστοτε, βασισμένο στην engine του UT, παιχνίδι επιλέγει μόνο του τις καλύτερες δυνατές επιλογές και τρέχει με βάση αυτές. Χμ, ίσως όχι πάντα! Λοιπόν, στο directory System που βρίσκεται στο directory όπου εγκαταστήσατε το Deus Ex υπάρχει ένα αρχείο με όνομα user.ini. Από αυτό μπορείτε να αλλάξετε άμεσα τις επιλογές του παιχνιδιού. Ωστόσο υπάρχει και ένας πιο απλός τρόπος: Ανοίξτε το προαναφερθέν αρχείο με έναν text editor και βρείτε τη λέξη "tilde" (είναι το

Do it yourself

"κυματάκι" δίπλα από το πλήκτρο 1 και πάνω ακριβώς από το Tab). Θα δείτε πως δίπλα του έχει ένα "ίσον" (=), αλλά δεν ορίζεται κάποια λειτουργία για αυτό (ισούται με κενό!). Ορίστε να είναι ίσο με τη λέξη "talk" (η μορφή του θα είναι "tilde=talk"). Σώστε και κλείστε το αρχείο και τρέξτε το παιχνίδι. Από τη βασική οθόνη πατήστε το tilde και θα εμφανιστεί η λέξη "Say" κάτω αριστερά στην οθόνη. Γράψτε Preferences και θα βρεθείτε στο γνώριμο Advanced Settings μενού του Unreal. Ψάξτε λίγο τις επιλογές και ορίστε οπωσδήποτε: Cache (από default είναι μηδέν!) στο ένα τέταρτο της μνήμης σας, No Curved Surfaces, No Surround. Ενεργοποιήστε τη CD Music (αν και το παιχνίδι δεν έχει CD audio tracks, φαίνεται να λειτουργεί καλύτερα με αυτή την επιλογή στο On) και αφαιρέστε ό,τι "έξτρα" δείτε σχετικά με τον ήχο (όπως το Reverb). Επίσης, στο τομέα Rendering υπάρχουν settings για κάθε API γραφικών. Οι Voodoo έχουν το Glide, οι Geforce, TNT και Matrox το OpenGL ενώ οι περισσότερες άλλες είτε OpenGL είτε Direct3D. Επιλέξτε αυτό που ταιριάζει στην κάρτα σας και φροντίστε να:

1. Ορίσετε όσο το δυνατόν υψηλότερο frame rate γίνεται. Συμβουλευτείτε πρώτα τα manuals της κάρτας σας για να μην... την ψήσετε!

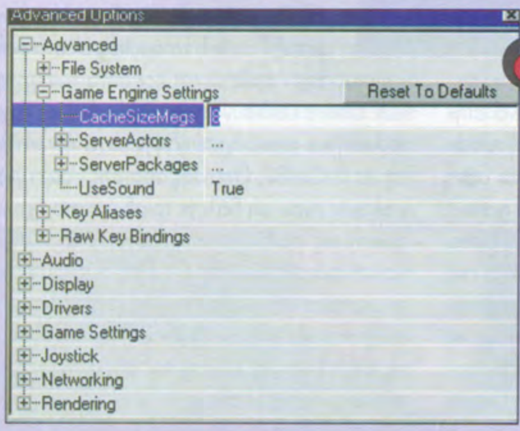
2. Είναι επιλεγμένο το Disable Vsync, αφού έτσι η κάρτα δουλεύει ανεξάρτητα από τους περιορισμούς του εκάστοτε monitor.

3. Αφαιρέσετε τα Volumetric Lighting, Detail Textures, Shiny Surfaces, Coronas, High Detail Actors σημειώνοντας σημαντική αύξηση ταχύτητας, αλλά και μείωση της ποιότητας των γραφικών.

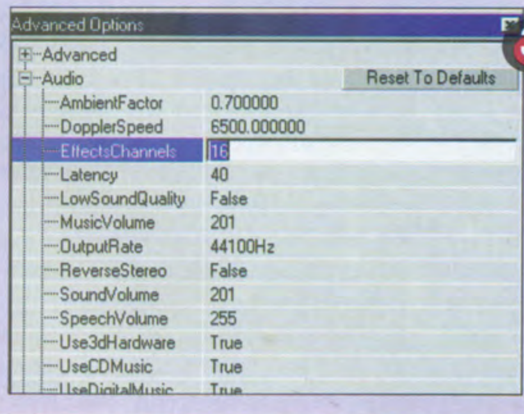
Tweaking Deus Ex



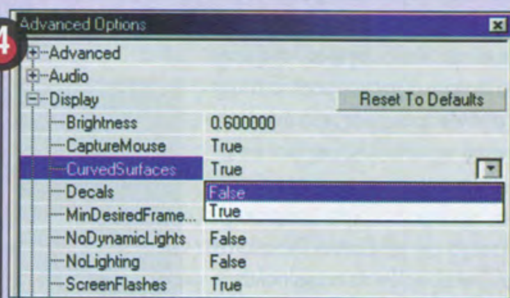
1 Βρείτε τη γραμμή "tilde=" στο αρχείο user.ini (βρίσκεται στο directory System, σημείου εγκατάστασης του Deus Ex) και αλλάξτε το σε "tilde=talk". Εκκινήστε το παιχνίδι και, αφού πατήσετε το tilde, πληκτρολογήστε Preferences και πατήστε enter.



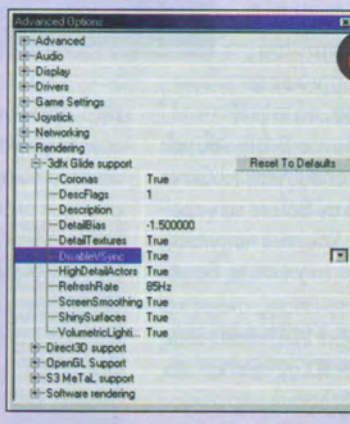
2 Από το παράθυρο που θα εμφανιστεί και κάτω από το Advanced/Game Engine Settings αλλάξτε το μέγεθος της cache (CacheSizeMegs) στο 1/4 της μνήμης του υπολογιστή σας.



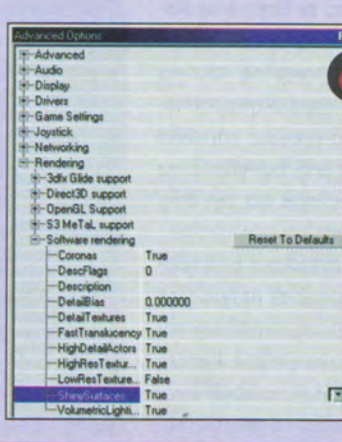
3 Στο Audio μειώστε τα effect channels (ακόμη και 4 είναι αποδεκτά!) καθώς και τις περισσότερες "έξτρα" επιλογές. Ειδικά αν η κάρτα ήχου σας δεν υποστηρίζει κάποιες λειτουργίες (όπως 3D Sound), δεν υπάρχει λόγος να την πιέζετε.



4 Στο Display υπάρχουν κάποιες επιλογές που επηρεάζουν τα γραφικά, όποιο API και αν χρησιμοποιείτε. Αφαιρέστε, λοιπόν, το Curved Surfaces, μειώστε το Texture Detail και αφαιρέστε όλα τα έξτρα για να βελτιώσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού.



5 Την ίδια λογική με το Display ακολουθούμε και στην παραμετροποίηση του API της κάρτας μας. Το Glide (για τις 3dfx) δεν έχει τόσες πολλές παραμέτρους, ωστόσο οι λίγες διαθέσιμες είναι ιδιαίτερα σημαντικές.



6 Στο Software Rendering (για τους πιο άτυχους ανάμεσά μας) όλες οι παράμετροι πλην των LowRes Textures και Fast Translucency πρέπει να είναι στο False.


RIDDLE of the SPHINX™
Secrets lie waiting for you to discover...
Εξερεύνησε μυστικά δωμάτια & κρυμμένους τάφους.
Αποκρυπτογράφησε προκλητικούς γρίφους & αρχαία μυστικά.
Βυθίσου σε έναν κόσμο συναρπαστικό.
Μία καταστροφική αμμοθύελλα έχει καλύψει για
άλλη μία φορά τη Σφίγγα και τις πυραμίδες.
Ύστερα από μακροχρόνια προσπάθεια, ο αρχαιολόγος
Gil Blythe Geoffreys ανακαλύπτει ένα μυστικό δωμάτιο,
η ιστορία του οποίου μας γυρνάει στην αρχή του χρόνου ...
Ένας αρχαίος πάπυρος δίνει την απάντηση:
Ο γρίφος της Σφίγγας έχει λυθεί!
Σφραγισμένος με ρητίνη, ο πάπυρος κρύβει ένα
δυσδιάκριτο ιερογλυφικό.
Καταδικασμένος σε θάνατο όποιος δεν υπακούσει...
Όμως ο πάπυρος έχει μυστηριωδώς εξαφανιστεί!
Η πρώτη προτεραιότητά σου είναι να βρεις το χαμένο
πάπυρο. Τότε θα βρεθείς πολύ κοντά σε μία λύση που
ούτε μπορούσες να φανταστείς...
DREAMCATCHER
THE ADVENTURE COMPANY
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
PC CD ROM
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 6595630, FAX: 6595697
BEACON
MULTIMEDIA
www.beacon.gr

How to

**Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς;
Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ.
Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.**

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

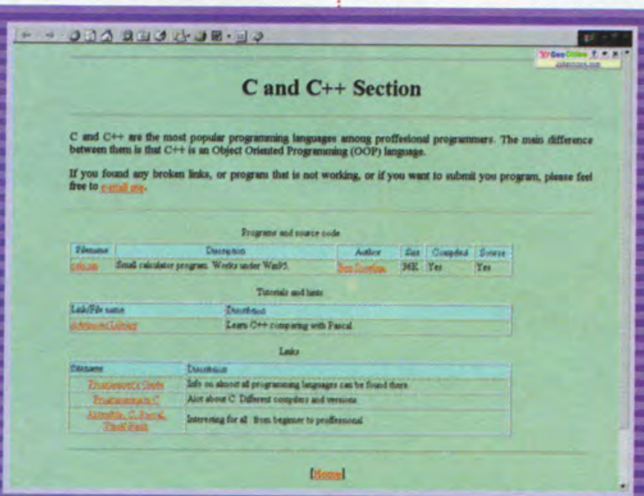
ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ IDE ΔΙΣΚΩΝ

Αγαπητό "PC Master", είμαι αναγνώστης του περιοδικού εδώ και αρκετό καιρό και το μοναδικό που μπορώ να πω είναι ότι είσαι το καλύτερο και καλύπτεις όλα τα επίπεδα: παιχνίδια, αγορά, προγραμματισμό, RPG. Ασχολούμαι με την Pascal και έχω την παρακάτω ερώτηση, στην οποία ελπίζω ότι θα μου απαντήσετε. Πώς μπορώ να διαβάσω τα χαρακτηριστικά ενός IDE δίσκου;

Μάκης Διακουλέας

Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε ότι η λίστα που ακολουθεί θα σε καλύψει. Πρόσεξε ότι μπορείς να προσθέσεις περισσότερους δίσκους μέσω του IDETYPES.

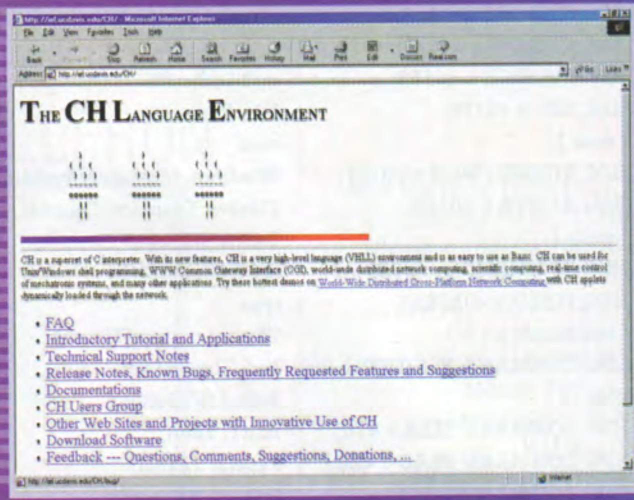
```
{<I IDEDIAG.INC}
type
TIdeTypes = record
Cylinders,
Heads,
Sectors: Word;
Name: String[38];
end;
PIdeInfo = ÆTIdeInfo;
TIdeInfo = record
genconf,
fixcyls,
remcyls,
heads,
bytetrack, { bytes per track }
bytesector, { bytes per sector }
sectors,    { sectors per track }
byteisg,    { bytes intesector gap
}
byteplo,    { bytes in sync }
worduniq: Word; { words unique
status }
serial: array[1..20] of Char;
contype, { controller type }
bufsiz,     { buffer size in 512
byte blocks }
byteecc: Word;       { ECC bytes
trasferred in read/write long }
firmware: array[1..8] of Char; {
firmware revision }
model: array[1..40] of Char; {
model ID }
secsint,    { number of sectors
transferred per interrupt }
dblword,   { double word
transfer flag }
writepro: Word; { write protect }
end;
const
IdesInDataBase = 17;
IdeTypes:
array[1..IdesInDataBase] of
TIdeTypes =
((Cylinders:667; Heads:4;
Sectors:33; Name:'Fujitsu
M2611T (42.9 MB)'),
(Cylinders:667; Heads:8;
Sectors:33; Name:'Fujitsu
M2612T (85.9 MB)'),
(Cylinders:667; Heads:12;
Sectors:33; Name:'Fujitsu
M2613T (128.9 MB)'),
(Cylinders:667; Heads:16;
Sectors:33; Name:'Fujitsu
M2614T (171.9 MB)'),
(Cylinders:782; Heads:2;
Sectors:27; Name:'Western
Digital WD93024-A (20.6
MB)'),
(Cylinders:782; Heads:4;
Sectors:27; Name:'Western
Digital WD93044-A (41.2
MB)'),
(Cylinders:845; Heads:3;
Sectors:35; Name:'Toshiba
MK232FC (45.4 MB'),
(Cylinders:845; Heads:7;
Sectors:35; Name:'Toshiba
MK234FC (106 MB'),
(Cylinders:965; Heads:5;
Sectors:17; Name:'Quantum
ProDrive 40AT (40 MB)'),
(Cylinders:965; Heads:10;
Sectors:17; Name:'Quantum
ProDrive 80AT (80 MB)'),
(Cylinders:1050; Heads:2;
Sectors:40; Name:'Teac SD-340
(41 MB)'),
(Cylinders:776; Heads:8;
Sectors:33; Name:'Conner CP-
3104 (100 MB)'),
(Cylinders:745; Heads:4;
Sectors:28; Name:'Priam
3804M (40.7 MB)'),
(Cylinders:980; Heads:10;
Sectors:17; Name:'Western
Digitial Caviar AC280 (81
MB)'),
(Cylinders:560; Heads:6;
Sectors:26; Name:'Seagate
ST157A (42 MB)'),
(Cylinders:732; Heads:8;
Sectors:35; Name:'ALPS
ELECTRIC Co.,LTD. DR311C
(102 MB)'),
(Cylinders:0; Heads:0;
Sectors:0; Name:''));
type
parray = Ætarray;
tarray = array[1..256] of Word;
var
secbuf: parray;
drive: Byte;
drv: String[1];
procedure printinfo;
var
id: TIdeInfo;
capacity: Word;
types: String;
i: Integer;
function zo(const value: Byte):
String;
begin
if Boolean(value) then
zo := ''
else
zo := 'not';
end;
function ToStr(value: LongInt):
String;
var
S: String;
begin
Str(value, S);
ToStr := S;
end;
function ConvertHex(Value:
Word): String;
const
hexTable: array[0..15] of Char =
'0123456789ABCDEF';
begin
ConvertHex :=
hexTable[Hi(Value) shr 4] +
```



Στο www.geocities.com/SiliconValley/Way/1047/ccpp/index, θα βρείτε οδηγούς εκμάθησης αλλά και μικρά προγραμματάκια.

```
hexTable[Hi(Value) and <f] +
hexTable[Lo(Value) shr 4] +
hexTable[Lo(Value) and <f];
end;
procedure SwapBytes(var
Source, Dest; Len: Byte);
assembler;
asm
push ds
lds si, Source
les di, Dest
mov cl, len
xor ch, ch
@1: mov ax, ds:[si]
xchg ah, al
mov es:[di], ax
inc si
inc si
inc di
inc di
loop @1
pop ds
end;
begin
id := PIdeInfo(secbuf)Æ;
{ ανάγνωση χαρακτηριστικών
δίσκου}
i := 1;
while IdeTypes[i].Cylinders &>
0 do
Begin
if (IdeTypes[i].cylinders =
id.fixcyls) and
(IdeTypes[i].heads = id.heads)
and
(IdeTypes[i].sectors =
id.sectors) then
Begin
types := IdeTypes[i].name;
break;
end;
inc(i);
end;
{ άγνωστος δίσκος }
if (IdeTypes[i].cylinders = 0)
then
Begin
types := 'Unknown ';

{ υπολογισμός χωρητικότητας σε
MB }
capacity := (LongInt(id.fixcyls)
* id.heads * id.sectors) div
2048;
types := types +
ToStr(capacity);
types := types + ' Mbytes';
end;
if (i &> 4) and (i &> 5) then
Begin
SwapBytes(id.serial, id.serial,
10);
SwapBytes(id.firmware,
id.firmware, 4);
SwapBytes(id.model, id.model,
20);
end;
WriteLn('Informations for drive
', drive-2, ', ', types);
WriteLn('Drive ID ',
ConvertHex(id.genconf));
WriteLn(id.fixcyls, ' fixed
cylinders, ', id.remcyls, '
removables');
WriteLn(id.heads, ' heads, ',
id.sectors, ' sectors');
WriteLn('Serial number: ',
id.serial);
WriteLn('Controller firmware: ',
id.firmware);
WriteLn('Controller model: ',
id.model);
WriteLn(id.bytetrack, ' bytes
per track, ', id.bytesector, ' per
sector');
WriteLn(id.byteisg, ' bytes of
intersector gap, ', id.byteplo, ' of
sync');
WriteLn('Controller type ',
id.contype, ', buffer ', id.bufsiz
div 2, ' KBytes');
WriteLn(id.byteecc, ' bytes of
ECC, ', id.secsint, ' sector(s)
transferred per interrupt');
WriteLn('Double word transfer
', zo(id.dblword), ' allowed, ',
zo(id.writepro), 'write
protected.');
end;
procedure readsect; assembler;
asm
{ έλεγχος DRQ }
@1: mov dx, HDC_STATUS
in al, dx
and al, HDC_STATUS_BUSY
or al, al
jne @1
{ ανάγνωση sector }
mov cx, 256
mov dx, HDC_DATA
les di, secbuf
@2: in ax, dx
mov es:[di], ax
inc di
inc di
loop @2
```



Το παρόν site διαθέτει πολλά χρήσιμα στοιχεία για τους επίδοξους προγραμματιστές.

```
end;
function DriveValid(Drive:
Char; var Drv: Byte): Boolean;
assembler;
asm
mov ah, 19h
int 21h
mov bl, al
mov dl, Drive
sub dl, 'A'
les di, DRV
mov es:[di], dl
mov ah, 0Eh
int 21h
mov ah, 19h
int 21h
mov cx, 0
cmp al, dl
jne @1
mov cx, 1
mov dl, bl
mov ah, 0eh
int 21h
@1: xchg ax, cx
end;
function CurDisk: Byte;
assembler;
{ επιστροφή τρέχοντος οδηγού }
asm
mov ah, 19h
int 21h
end;
begin
if ParamCount > 0 then
Begin
drv := ParamStr(1);
drv[1] := UpCase(drv[1]);
if not DriveValid(drv[1], Drive)
or not (drv[1] in ['C'..'Z']) then
Begin
WriteLn('There isn''t such drive
or drive invalid!');
Halt(1);
end;
end
else
drive := CurDisk;
{ ακύρωση interrupt του οδηγού
}
Port[HDC_FIXED] :=
HDC_FIXED_IRQ;
{ Θέτουμε την παράμετρο του
αρχείου }
Port[HDC_SDH] := <A0 + (drive
shl 4);
{ Θέτουμε τις παραμέτρους
ανάγνωσης }
Port[HDC_COMMAND] :=
HDC_COMMAND_READPAR;
GetMem(secbuf,
SizeOf(secbuf));
{ ανάγνωση sector }
readsect;
{ εκτύπωση πληροφορίας }
printinfo;
FreeMem(secbuf,
SizeOf(secbuf));
end.
```

Η δεύτερη λίστα με το <I IDEDIAG.INC που είναι απαραίτητη.

```
const
{ read/write }
HDC_DATA = <01F0;
HDC_ERROR = <01F1;
```

```
HDC_SECCOU = <01F2;
HDC_SECNUM = <01F3;
HDC_CYLLOW = <01F4;
HDC_CYLHIGH = <01F5;
HDC_SDH = <01F6;
{ read }
HDC_STATUS : Word = <01F7;
HDC_ALTSTA = <03F6;
{ write }
HDC_COMMAND = <01F7;
HDC_FIXED = <03F6;
{ commands }
HDC_COMMAND_RESTORE =
<10;
HDC_COMMAND_SEEK = <70;
HDC_COMMAND_READ = <20;
HDC_COMMAND_WRITE =
<30;
HDC_COMMAND_FORMAT =
<50;
HDC_COMMAND_READVER =
<90;
HDC_COMMAND_DIAG = <90;
HDC_COMMAND_SETPAR =
<91;
HDC_COMMAND_WRSTACK =
<E8;
HDC_COMMAND_RDSTACK =
<E4;
HDC_COMMAND_READPAR =
<EC;
HDC_COMMAND_POWER =
<E0;
HDC_FIXED_IRQ = <02;
HDC_FIXED_RESET = <04;
HDC_STATUS_ERROR = <01;
HDC_STATUS_INDEX = <02;
HDC_STATUS_ECC = <04;
HDC_STATUS_DRQ = <08;
HDC_STATUS_COMPLETE =
<10;
HDC_STATUS_WRFAULT = <20;
HDC_STATUS_READY = <40;
HDC_STATUS_BUSY = <80;
```

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ LED

Αγαπητό περιοδικό, ασχολούμαι εδώ και λίγο καιρό με την Delphi και θα ήθελα να με βοηθήσετε στη δημιουργία LEDs και στη χρήση τους. Σας ευχαριστώ προκαταβολικά.

Σάββας Τσιριγωτάκης

Αγαπητέ φίλε, ακολουθεί μία λίστα περιεκτικότατη σχετικά με την κατασκευή και χρήση LEDs μέσα από την Delphi.

```
unit Ledtest1;
interface
uses
Windows, Messages, SysUtils,
Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs,
StdCtrls, ExtCtrls;
type
TForm1 = class(TForm)
Led: TImageList;
Button1: TButton;
Edit1: TEdit;
Panel1: TPanel;
Image1: TImage;
Image2: TImage;
Image3: TImage;
Image4: TImage;
Image5: TImage;
Image6: TImage;
Image7: TImage;
Image8: TImage;
Image9: TImage;
Image10: TImage;
Image11: TImage;
Image12: TImage;
Image13: TImage;
Image14: TImage;
Image15: TImage;
Image16: TImage;
Lynx: TImageList;
Panel2: TPanel;
Image17: TImage;
Image18: TImage;
Image19: TImage;
Image20: TImage;
Image21: TImage;
Image22: TImage;
Image23: TImage;
Image24: TImage;
CounterTimer: TTimer;
Button2: TButton;
Button3: TButton;
Button4: TButton;
CycleTimer: TTimer;
procedure Button1Click(Sender:
TObject);
procedure
CounterTimerTimer(Sender:
TObject);
procedure Button2Click(Sender:
TObject);
procedure
Edit1KeyPress(Sender: TObject;
var Key: Char);
procedure
CycleTimerTimer(Sender:
TObject);
procedure Button3Click(Sender:
TObject);
procedure Button4Click(Sender:
TObject);
private
procedure Show_16(Numbers:
String; Types: TImageList);
procedure Show_8(Numbers:
String; Types: TImageList);
procedure Show_Im(Im:
TImage; Number: Char; Types:
TImageList);
{ Private declarations }
public
{ Public declarations }
end;
var
Form1: TForm1;
GlobalTime,TickerCount:
Integer;
implementation
{<R *.DFM}
procedure
TForm1.Show_Im(Im: TImage;
Number: Char; Types:
TImageList);
begin
Im.Picture.Bitmap :=
TBitmap.Create;
If Number = '-' then
Types.GetBitmap( 10,
Im.Picture.Bitmap)
else If Number = ' ' then
Types.GetBitmap( 11,
Im.Picture.Bitmap)
else Types.GetBitmap(
StrToIntDef(Number, 0),
Im.Picture.Bitmap);
end;
procedure
TForm1.Show_16(Numbers:
String; Types: TImageList);
var
x: Integer;
begin
if Numbers &> '' then
begin
x := 16 - Length(Numbers);
if (1 - x) > 0 then
Show_Im(Image1, Numbers[1-
x], Types);
if (2 - x) > 0 then
Show_Im(Image2, Numbers[2-
x], Types);
if (3 - x) > 0 then
Show_Im(Image3, Numbers[3-
x], Types);
if (4 - x) > 0 then
Show_Im(Image4, Numbers[4-
x], Types);
if (5 - x) > 0 then
Show_Im(Image5, Numbers[5-
x], Types);
if (6 - x) > 0 then
Show_Im(Image6, Numbers[6-
x], Types);
if (7 - x) > 0 then
Show_Im(Image7, Numbers[7-
x], Types);
if (8 - x) > 0 then
Show_Im(Image8, Numbers[8-
x], Types);
if (9 - x) > 0 then
Show_Im(Image9, Numbers[9-
x], Types);
if (10 - x) > 0 then
Show_Im(Image10,
Numbers[10-x], Types);
if (11 - x) > 0 then
Show_Im(Image11,
Numbers[11-x], Types);
if (12 - x) > 0 then
Show_Im(Image12,
Numbers[12-x], Types);
if (13 - x) > 0 then
Show_Im(Image13,
Numbers[13-x], Types);
if (14 - x) > 0 then
Show_Im(Image14,
Numbers[14-x], Types);
if (15 - x) > 0 then
Show_Im(Image15,
Numbers[15-x], Types);
if (16 - x) > 0 then
Show_Im(Image16,
Numbers[16-x], Types);
end;
end;
procedure
TForm1.Show_8(Numbers:
String; Types: TImageList);
var
x: Integer;
begin
if Numbers &> '' then
begin
x := 8 - Length(Numbers);
if (1 - x) > 0 then
Show_Im(Image17, Numbers[1-
x], Types);
```

Λόγω έλλειψης χώρου θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

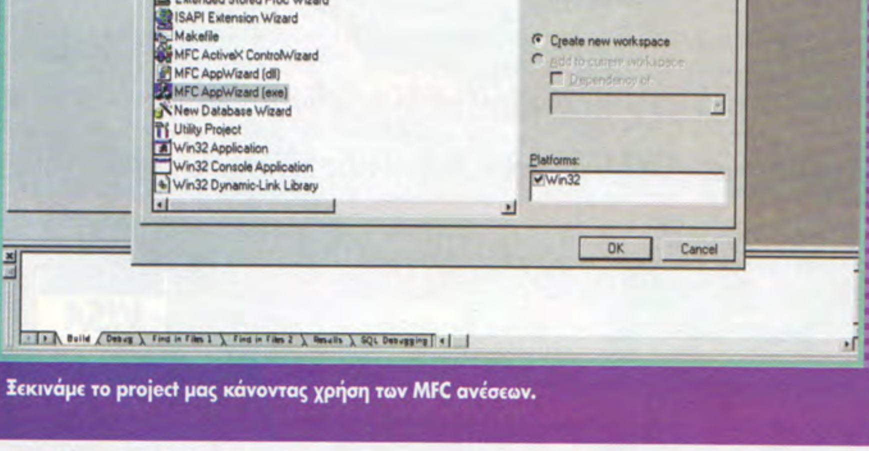
On-line προγραμματισμός

Μέρος 15ο

Επειτα από τρία συνεχόμενα άρθρα σχετικά με το game programming και τα DirectX, καιρός ήταν για κάτι διαφορετικό. Το μήνα αυτόν θα ασχοληθούμε με τα βασικά στοιχεία του διαδικτυακού προγραμματισμού. Θα αναφερθούμε στο κυριότερο πρωτόκολλο επικοινωνίας υπολογιστών μέσω Δικτύου, το TCP/IP. Οι εποχές αλλάζουν και ο προγραμματισμός προσανατολίζεται ανάλογα με τις εξελίξεις...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
A_vaggelis@hotmail.com

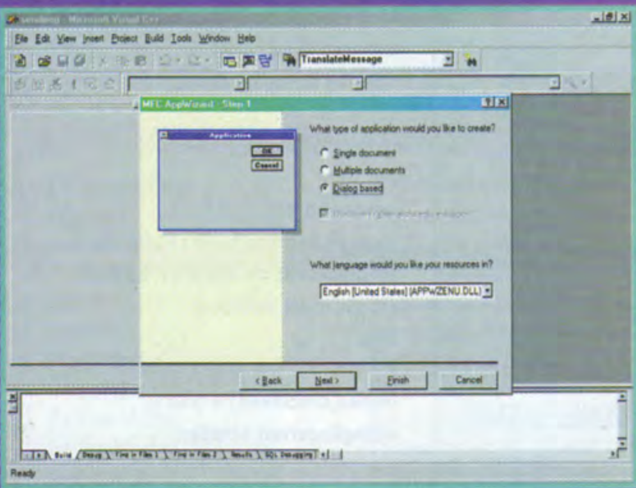
Ο όρος "εφαρμογές δικτύου" συνήθως μας φέρνει στο μυαλό χρηματιστηριακά πακέτα, on-line επεξεργασία δεδομένων, κοστούμια, γραβάτες κ.λπ. Παρ' όλα αυτά, ο προγραμματισμός με χρήση των δυνατοτήτων του Internet μπορεί να μεταμορφώσει οποιαδήποτε εφαρμογή, είτε αυτή λέγεται επαγγελματικό πακέτο είτε PC game. Ζούμε σε on-line εποχές, με σουβλατζίδικα να ζητούν μερίδιο από την πίτα του ηλεκτρονικού εμπορίου και ψαράδες απομακρυσμένων νησιών να αποκτούν sites στο Internet. Κάθε προγραμματιστής που σέβεται τον εαυτό του και το μέλλον του για τα προσεχή χρόνια είναι υποχρεωμένος να υπακούσει στα καλέσματα των εξελίξεων και να μάθει τα μυστικά του δικτυακού programming. Με όποιο τομέα ανάπτυξης εφαρμογών και αν επιθυμείτε να ασχοληθείτε, η γνώση του τρόπου επικοινωνίας υπολογιστών είναι αναπόφευκτη.



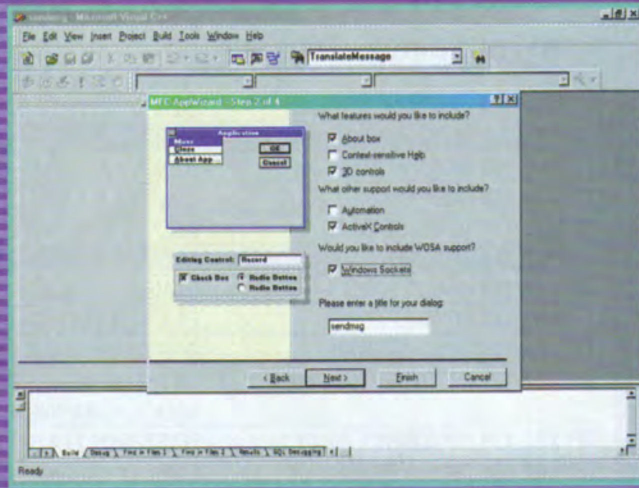
Ξεκινάμε το project μας κάνοντας χρήση των MFC ανέσεων.

ΠΑΡΕ ΜΕ ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ...

Η επικοινωνία, λοιπόν, δύο υπολογιστών ακολουθεί κάποιους κανόνες που στο σύνολό τους βαφτίζονται πρωτόκολλα επικοινωνίας. Υπάρχουν αρκετά τέτοια πρωτόκολλα, με επικρατέστερο και δημοφιλέστερο όλων το TCP/IP. Θα το έχετε συναντήσει, ενδεχομένως, στα settings της σύνδεσής σας με το Internet. Οι κανόνες του πρωτοκόλλου TCP/IP είναι μια απομίμηση του τρόπου με τον οποίο ο καθένας μας αντιμετωπίζει την τηλεφωνική συσκευή του. Ας αναλύσουμε λίγο αυτήν την ομοιότητα: Οταν περιμένουμε ένα τηλέφωνο, έχουμε το νου μας στην τηλεφωνική συσκευή μας πότε θα χτυπήσει. Μόλις ακούσουμε τον χαρακτηριστικό ήχο και σηκώσουμε το ακουστικό, εγκαινιάζουμε τη σύνδεση με τον συνομιλητή μας. Η σύνδεση αυτή είναι αμφίδρομη, μια και τόσο αυτός όσο και εμείς μπορούμε να μιλάμε και ταυτόχρονα να ακούμε. Μόλις κάποιος από τους δύο συνομιλητές κατεβάσει το ακουστικό του τερματίζοντας το δικό του σκέλος της σύνδεσης, τότε ο δεύτερος μπορεί να το αντιληφθεί και να φροντίσει να κλείσει και αυτός. Η αντιστοιχία των παραπάνω με την επικοινωνία δύο εφαρμογών μέσω δικτύου είναι σχεδόν ίδια. Η εφαρμογή που είναι εγκατεστημένη στον υπολογιστή που "ακούει" λέγεται server (εξυπηρετητής), ενώ η εφαρμογή που καλεί και ζητάει σύνδεση λέγεται client (πελάτης-εξυπηρετούμενος). Η εφαρμογή server περιμένει την αίτηση για σύνδεση από κάποιον client. Η client εφαρμογή για να "πάρει τηλέφωνο" τον server, πρέπει να ξέρει το νούμερό του (το IP του ή τη διεύθυνση στο δίκτυο). Αφού το κάνει αυτό, πραγματοποιείται σύνδεση διαμέσου συγκεκριμένης θύρας (port), την οποία μπορεί να εκμεταλλεύεται ένα πρόγραμμα κάθε φορά. Αρα ο client καλείται να βρει την κατάλληλη θύρα επικοινωνίας στην οποία



Οι dialog based εφαρμογές προσφέρουν αρκετές πολυτέλειες...



Ενεργοποιώντας την υποστήριξη των Windows Sockets.

έχει "στήσει αυτί" η εφαρμογή server του άλλου υπολογιστή, περιμένοντας την κλήση. Από τη στιγμή, όμως, που η σύνδεση πραγματοποιηθεί, τα δεδομένα μεταδίδονται αμφίδρομα, δίχως κάποιος εκ των client/server να αναλαμβάνει αναγκαστικά παθητικό ρόλο. Η αποστολή και λήψη πληροφοριών είναι ταυτόχρονη και αδιάκοπη. Το είδος των δεδομένων δεν παίζει κανέναν ρόλο. Ενας δείκτης στη μνήμη καθορίζει πού είναι τα πακέτα πληροφορίας που θα σταλθούν στον άλλο υπολογιστή. Ο προγραμματιστής είναι ο μόνος υπεύθυνος για το τι στέλνεται και για το πώς εκμεταλλεύεται η απέναντι εφαρμογή αυτά που λαμβάνει.

WINDOWS SOCKETS

Για όσους παρερμήνευσαν το μεταφορικό πνεύμα της προηγούμενης παραγράφου προτείνουμε ηρεμία και να αφήσουν στην άκρη το ακουστικό του τηλεφώνου και τους καταλόγους του ΟΤΕ. Για όλα αυτά θα φροντίσει το Winsock API (Windows Sockets API). Η τεχνολογία των υποδοχών (sockets στα ελληνικά) ξεκίνησε από το UNIX και στην πορεία, αναζητώντας μια κοινή πλατφόρμα επικοινωνίας, διαδόθηκε και εξελίχθηκε με τη βοήθεια και της Microsoft (σιγά μην έμενε απέξω...). Ετσι, σήμερα, η Winsock πλατφόρμα αποτελεί το επικρατέστερο εργαλείο ανάπτυξης εφαρμογών δικτύου. Με τρόπο εύχρηστο και κατανοητό, που θυμίζει ένα απλό άνοιγμα αρχείου, δύο απομακρυσμένοι υπολογιστές μπορούν να ενώσουν τις δυνάμεις τους. Σε συνδυασμό με τις πολυτελείς ανέσεις του MFC της Visual C++ 6, προκύπτουν οι κατηγορίες MFC Winsock, που αποτελούν συχνά τον πυρήνα αρκετών προγραμμάτων που έχουν να κάνουν με διαδικτυακές "περιπτύξεις" υπολογιστών.

Η φιλοσοφία των υποδοχών απαρτίζεται από τα εξής μέρη: τη δημιουργία σύνδεσης, την ανταλλαγή δεδομένων και, φυσικά, το κλείσιμο της σύνδεσης. Η κλάση που θα εκμεταλλευτούμε καλείται CAsyncSocket και είναι event-driven. Για όσους δεν διαβάζουν συχνά τη στήλη, αυτό σημαίνει πως η κλάση παρέχει δυνατότητες για παγίδευση και χειρισμό συμβάντων. Αφού δηλώσουμε ένα δικό μας αντικείμενο αυτής της κλάσης, π.χ. : CAsyncSocket m_sock;, είμαστε έτοιμοι να αρχικοποιήσουμε την υποδοχή με την αυτοεπεξηγηματική μέθοδο Create που μας παρέχεται. Ο τρόπος είναι ο ακόλουθος:

```
If (m_sock.Create())
{... εντολές μετά την επιτυχημένη αρχικοποίηση της υποδοχής...}
else
{... αν κάτι πήγε στραβά!}
```

Κατόπιν, η συμπεριφορά της εφαρμογής μας διαφοροποιείται αναλόγως με το αν παίζει το ρόλο του server ή του client. Η εφαρμογή server που περιμένει για αίτηση σύνδεσης από κάποιον client απλώς "ακούει" με τον εξής τρόπο:

```
If (m_sock.Listen())
{... ομαλή συνέχεια προγράμματος...}
else
{... αν κάτι ξαναπήγε στραβά!}
```

Οταν ακούσει το "κουδούνισμα" του τηλεφώνου, όταν ενεργοποιηθεί, δηλαδή, το συμβάν OnAccept που ειδοποιεί τον server πως κάποιος client ζητάει σύνδεση, τότε μπορεί να το αποδεχθεί με τη μέθοδο Accept:

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Στην περίπτωση που θέλετε να "τεστάρετε" το client/server πρόγραμμά σας και δεν έχετε δύο υπολογιστές διαθέσιμους, μπορείτε να τις τρέξετε και τις δύο στον ίδιο υπολογιστή με την προϋπόθεση ότι ως όνομα υπολογιστή στην αίτηση σύνδεσης του client θα δώσετε το: "loopback" (ή αν είστε "αριθμολάγνοι" και προτιμάτε τη γλώσσα των IP, δώστε το 127.0.0.1 που αντιστοιχεί στο εσωτερικό όνομα του εκάστοτε υπολογιστή).

SOCKET.CLOSE ...

Ο προγραμματισμός on-line εφαρμογών αποτελεί προσταγή της εποχής. Ο αιώνας της επικοινωνίας είναι μπροστά μας και ένας προγραμματιστής δεν μπορεί να θεωρείται "ετοιμοπόλεμος" αν δεν έχει στοιχειώδεις έστω γνώσεις του τρόπου λειτουργίας μιας δικτυακής εφαρμογής. Ακόμα και στο χώρο των computer games, η συντριπτική πλειονότητά τους υποστηρίζει το on-line multiplayer mode, τη δυνατότητα παιχνιδιού μέσω Internet ή τοπικού δικτύου δηλαδή. Μετά την περιληπτικότατη αυτή εισαγωγή στο χώρο του αντίστοιχα προσανατολισμένου developing καιρός είναι να επεκτείνετε και προς τα εκεί τις γνώσεις σας. Κι αν θεωρήσετε πως αξίζει της προσοχής σας, ενημερώστε μας και θα επανέλθουμε με περισσότερες λεπτομέρειες...

Θέματα προηγούμενων τευχών


```
If (m_sock.Accept(m_sockNo2))
{... εντολές μετά την επιτυχημένη σύνδεση client-server στην υποδοχή m_sockNo2...}
else
{... κάτι έγινε λάθος}
```

Παρατηρήστε πως ως παράμετρος της μεθόδου Accept περνάει μια δεύτερη υποδοχή, η οποία και αρχικοποιείται αυτομάτως. Αυτή η υποδοχή είναι που θα επωμισθεί τον επικοινωνιακό φόρτο. Επειτα ξεκινά η ανταλλαγή πληροφοριών που είναι, άλλωστε, και ο αυτοσκοπός της σύνδεσής μας.

Αντίθετα, η εφαρμογή client είναι αυτή που πρέπει να καλέσει πρώτη τον server που περιμένει ακούγοντας. Αυτό μπορεί να γίνει παρέχοντας στη μέθοδο Connect τη διεύθυνση στο δίκτυο του άλλου υπολογιστή ή το IP του, καθώς και τη θύρα επικοινωνίας. Δείτε και τους δύο εναλλακτικούς τρόπους:

```
If
(m_sock.Connect("computeraddress.com",4
000))
{... ομαλή συνέχεια προγράμματος...}
else
{... χειρισμός λαθών}


If (m_sock.Connect("195.1.25.43",4000))
{... ομαλή συνέχεια προγράμματος...}
else
{... χειρισμός λαθών}
```

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Από τη στιγμή που η σύνδεση client/server έχει επιτευχθεί, μπορεί να ξεκινήσει η ανταλλαγή δεδομένων με τις εντολές Send και Receive. Οπως προαναφέραμε, το είδος των δεδομένων αφήνει την υποδοχή μας αδιάφορη. Οι ψηφιακές πληροφορίες περνάνε, αποστέλλετε και λαμβάνετε ως πακέτα μνήμης μικρά ψηφιακά δέματα που διαδέχονται το ένα το άλλο και στην ουσία αντιγράφουν ένα κομμάτι της μνήμης του ενός υπολογιστή στον άλλον. Από εκεί και πέρα η ίδια η εφαρμογή είναι υποχρεωμένη να ξέρει τι είδους πληροφορία περίμενε και πώς να τη χειριστεί, αποδίδοντάς της τη δομή που πρέπει.

Για παράδειγμα, αν επιθυμούμε να στείλουμε και να λάβουμε δεδομένα με μορφή κειμένου, θα ακολουθήσουμε την παρακάτω διαδικασία. Πρώτα θα ορίσουμε μια μεταβλητή CString που θα περιέχει το κείμενο προς αποστολή και δύο μεταβλητές int που θα περιέχουν το μήκος του αλφαριθμητικού και κάποιον ενδεχόμενο κωδικό λάθους. Ας τα δούμε λίγο στην πράξη:

```
CString mystring;
int mikos;
int transfererror;
.
.
.
mikos = mystring.GetLength();
transfererror =
m_sock.Send(LPCTSTR(mystring),mikos);
if (transfererror == SOCKET_ERROR)
{ ... χειρισμός λαθών...}
else
{...επιτυχής αποστολή...}
```

Ο δείκτης στη μνήμη LPCTSTR(mystring) δείχνει στη διεύθυνση όπου έχουμε αποθηκευμένα τα δεδομένα. Ας δούμε τώρα πώς δέχεται η άλλη εφαρμογή τα δεδομένα κειμένου:

```
char *buffer = new char[1025];
int buffersize = 1024;
int nreceived;
CString stringReceived;
.
.
.
nreceived =
m_sock.Receive(buffer,buffersize);
if (nreceived == SOCKET_ERROR)
{ ... χειρισμός λαθών...}
else
{
buffer[nreceived] = NULL;
stringReceived =buffer;
.
.
.
// επιτυχής αποστολή
.
.
.
}
```

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ PROJECT

Το project που μπορεί να στεγάσει μία Winsock εφαρμογή μπορεί να εγκαινιαστεί από τον MFC AppWizard. Στο step 1 επιλέξτε ό,τι εξυπηρετεί τις ανάγκες σας (συνήθως, dialog based). Προσέξτε μόνο στο step 2 να ενεργοποιήσετε την υποστήριξη Windows Sockets κάτω από την ερώτηση "Would you like to include WOSA support?". Από το μενού Insert επιλέξτε New Class και εκεί κατασκευάστε μια MFC Class με τίτλο π.χ. CSock. Για Base Class υποδείξτε την CAsyncSocket. Σε αυτήν την κλάση θα εντάξουμε την επιθυμητή λειτουργικότητα που ανταποκρίνεται στο πρόγραμμά μας. Για

Επικοινωνία με τη στήλη

Ξεπεράστε τα μικροαστικά ταμπού και τις παθητικές προκαταλήψεις! Ηρθε η ώρα να πάρετε στα χέρια σας τη θεματολογία της στήλης και να διαμορφώσετε εσείς το περιεχόμενο των επόμενων άρθρων. Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com στείλτε λουλούδια, γλυκά, απειλητικές επιστολές, επιταγές, προτεινόμενα άρθρα ή οτιδήποτε άλλο θα θέλατε να μας προσφέρετε ως καταστάλαγμα της δικής σας εμπειρίας μέσα από τη μαγική συμβίωση σας με το περιοδικό και τη στήλη...

Περίληψη του CAsyncSocket

CAsyncSocket Class Members

Construction	
CAsyncSocket	Κατασκευή ενός CAsyncSocket object.
Create	Δημιουργία socket.
Attributes	
Attach	Αποδίδει ένα socket handle σε ένα CAsyncSocket object.
Detach	Αποσυνδέει ένα socket handle από ένα CAsyncSocket object.
FromHandle	Επιστρέφει έναν pointer στο CAsyncSocket object που αντιστοιχεί στο δοσμένο socket handle.
GetLastError	Error status της τελευταίας απόπειρας που απέτυχε.
GetPeerName	Διεύθυνση της peer socket στην οποία είναι συνδεδεμένη η socket.
GetSockName	Τοπικό όνομα της socket.
GetSockOpt	Επιστρέφει μία παράμετρο της socket.
SetSockOpt	Θέτει μία παράμετρο της socket.
Operations	
Accept	Αποδέχεται μία σύνδεση που εκκρεμεί.
AsyncSelect	Ζητά event notification για τη socket.
Bind	Σχετίζει μια τοπική διεύθυνση με τη socket.
Close	Κλείνει τη socket.
Connect	Ζητά σύνδεση με μια peer socket.
IOCtl	Ελέγχει την κατάσταση της socket (socket mode).
Listen	Επιβάλλει στη socket να "ακούει" για εισερχόμενες αιτήσεις σύνδεσης από clients.
Receive	Δέχεται δεδομένα από τη socket.
ReceiveFrom	Δέχεται ένα datagram και αποθηκεύει τη διεύθυνση πηγής (source address).
Send	Αποστολή δεδομένων σε μια συνδεδεμένη socket.
SendTo	Αποστολή δεδομένων σε συγκεκριμένη διεύθυνση.
ShutDown	Απενεργοποιεί Send και Receive αιτήματα για τη socket.
Overridable Notification Functions	
OnAccept	Κάποιος client ζητά να συνδεθεί με τον server μας. Καλό θα ήταν να κάνουμε Accept ακολούθως...
OnClose	Σηματοδοτεί ότι ο συνομιλητής μας έκλεισε τη σύνδεσή του (οικειοθελώς ή για τεχνικούς λόγους). Καιρός να καλέσουμε και εμείς την εντολή Close.
OnConnect	Η απόπειρα σύνδεσης τελείωσε! Ξεκινήστε την ανταλλαγή δεδομένων, εκτός κι αν υπήρξε λάθος...
OnOutOfBandData	Ειδοποιεί μία socket που λαμβάνει δεδομένα ότι υπάρχουν δεδομένα εκτός ορίων προς λήψη.
OnReceive	Δεδομένα έτοιμα να αποκτηθούν με μια εντολή Receive.
OnSend	Υποδοχή έτοιμη να στείλει δεδομένα μετά την επιτυχημένη σύνδεση ή μετά το άδειασμα χώρου χάρη στην αποστολή και του τελευταίου πακέτου.
Data Members	
m_hSocket	Υποδεικνύει το χειριστήριο της υποδοχής (Socket handle) που έχει συσχετιστεί με το συγκεκριμένο CAsyncSocket object.

παράδειγμα, ορίστε μια private μεταβλητή μέλους τύπου CDialog* με όνομα m_pWnd και μία public συνάρτηση τύπου void, με αποτέλεσμα να εμφανιστούν οι παρακάτω γραμμές κώδικα στο αρχείο Sock.h :

```
// Overrides
public:
void SetParent(CDialog* pWnd);

// ClassWizard generated virtual function
overrides
//{{AFX_VIRTUAL(CSock)
//}}AFX_VIRTUAL
// Generated message map functions
//{{AFX_MSG(CSock)
// NOTE - the ClassWizard will add and
remove member functions here.
//}}AFX_MSG

// Implementation
protected:
private:
CDialog* m_pWnd;
```

Στο αρχείο Sock.cpp κάνετε την προσθήκη στη νέα μας συνάρτηση:

```
// CSock member functions
void CSock::SetParent(CDialog *pWnd)
{m_pWnd=pWnd;}
```

Συνεχίστε ομοίως και με την κατασκευή συναρτήσεων, όπως η CSock::OnAccept(int ErrorCd). Δυστυχώς, ο χώρος καθιστά απαγορευτική τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου project μαζί με την απαραίτητη θεωρητική εισαγωγή που κάναμε. Δεν αποκλείεται όμως (εφόσον μας παρακινήσετε και εσείς) να ασχοληθούμε και σε επόμενα τεύχη με τον προγραμματισμό των Windows Sockets, με πιο "χειροπιαστά" παραδείγματα.

PC

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερων του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

NEUROMANCER PART I

Αγαπητό "PC Master",
Μόλις πριν από λίγη ώρα έμαθα από έναν φίλο μου για την επιστολή του Neuromancer (ελπίζω να μην κάνω λάθος στο όνομα), μια και δεν μπόρεσα ακόμη να προμηθευτώ το περιοδικό. Δεν χρειάζεται πρόλογος, ας μπω κατευθείαν στο θέμα γιατί σίγουρα αποτελεί κάτι πολύ σοβαρό.

Πρώτα απ' όλα, ξέρω και είμαι σχεδόν απόλυτα σίγουρος ότι αυτή η επιστολή θα έχει γεμίσει το Outlook Express του κ. Κράτσα ή οποιουδήποτε λαμβάνει την αλληλογραφία με ΔΕΚΑΔΕΣ επιστολές. Και σίγουρα αυτές ως κύριο θέμα θα έχουν το εξής: ΜΗ ΔΙΑΝΟΗΘΕΙΤΕ σας παρακαλώ ΠΑΡΑ πολύ να αλλάξετε τη μορφή του περιοδικού σύμφωνα με τις επιθυμίες του Neuromancer. Το περιοδικό αυτό, φίλε μου, έχει εξαιρετική δομή, την οποία ζηλεύει και ο ξένος Τύπος. Οι στήλες "New Millennium" και "Cinemaster" αποδεικνύουν, καταρχήν, ότι οι φίλοι των PCs δεν είναι απαραίτητα οι σκυλοπορωμένοι "υπολογιστάκηδες", οι οποίοι δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να κάθονται με τις ώρες στον υπολογιστή ξεχνώντας την ύπαρξη ζωής σε αυτόν τον πλανήτη. Αντιθέτως, αυτές οι στήλες απεικονίζουν το ενδιαφέρον που δείχνει ο καθένας κάτοχος PC για την τεχνολογία αλλά και τη διασκέδαση. Αλλωστε δεν σου φάγαμε και όλο το περιοδικό! Εξάλλου αυτές οι στήλες είναι και ένα ευχάριστο διάλειμμα από τη συνεχή ανάγνωση ζητημάτων περί PC. Γιατί, φίλε μου, ΕΜΕΝΑ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ RPGs, αλλά ποτέ δεν ζήτησα να φύγουν οι στήλες που ασχολούνται με αυτά ή με τα Card Games ή η στήλη "The 4th Coming" του φίλου Νίκου Κόντη. Γιατί εγώ σέβομαι τον άλλο αναγνώστη, εσύ όμως όχι. Είμαι περίεργος να δω πόσο θα σέβεσαι και το νευρικό σύστημα αυτών που θα χειρουργείς.

Τώρα, για το θέμα της νευρωνικής σε υπολογιστές. Δεν θα είχα κανένα πρόβλημα εάν το περιοδικό αποφάσιζε να ασχοληθεί με αυτό σε κάποιες σελίδες του - άλλωστε και στο παρελθόν ασχολήθηκε με το θέμα "Βιολογία και επεξεργαστές", αναφερόμενο στην κατασκευή microchip από βιολογικά κρυσταλλικά πλέγματα οργανισμών, το οποίο συνδέει υπολογιστές με επιστήμη. Αλλά το να κατασκευαστεί υπολογιστής μέσω της νευρωνικής, ο οποίος να σκέφτεται και να έχει βούληση (με άλλον τρόπο από τη νευρωνική δεν θα γίνεται έτσι κι αλλιώς) και εμείς να τον σεβόμαστε ως αντάξιό μας και να ντρεπόμαστε να τον βγάλουμε από την πρίζα ωσάν να δολοφονούμε κάποιον, ε, αυτό παραπάει.

Καταρχήν, να σκεφτούμε το εξής: Το Matrix σχεδόν όλοι μας το έχουμε δει. Οσο επιστημονική φαντασία και να είχε για πολλούς, για το φίλο μας και εμένα δεν είχε καθόλου γιατί απλούστατα αυτά όλα ήταν αποτέλεσμα της νευρωνικής. Δεν βρίσκεις, λοιπόν, Neuromancer, λίγο τρομακτικές τις συνέπειες μιας τέτοιας ανακάλυψης; Εγώ, όσο και να ασχολούμαι με τη νευρωνική, ποτέ μα ποτέ δεν θα ευχόμουν να είχα έναν υπολογιστή με μυαλό, ένα απρόσωπο ον ΧΩΡΙΣ ΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, το οποίο ίσως μία μέρα να ήταν η αιτία καταστροφής του δημιουργού του. Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ, ΦΙΛΕ ΜΟΥ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΚΑΙ ΟΧΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ.

Συγχωρήστε με αν μακρηγορήσω, αλλά πρέπει να φέρω το εξής παράδειγμα. Πρέπει να γνωρίζεις ότι ο άνθρωπος χρησιμοποιεί ένα ποσοστό, αν δεν απατώμαι, της τάξης του 5-10% των δυνατοτήτων του μυαλού του. Ομως έχουμε δει ανθρώπους που έχουν τηλεπάθεια, ανθρώπους που αιωρούνται (όχι, δεν είναι ψέμα, αν ρωτήσετε κάποιον άνθρωπο της εκκλησίας περί χριστιανών ησυχαστών θα το καταλάβετε), όλοι ξέρουμε για το θαυματοποιό που βάδισε μέσα από το Σινικό Τείχος (!!!), για ανθρώπους με ικανότητα πυροκίνησης (βάζουν με τη σκέψη φωτιά), μελλοντικής γνώσης, πλεξίματος κόμπων με κουτάλια, διόρασης και εισχόρασης (βλέπουν μέσα από αντικείμενα, βλέπε ακτίνες Χ) και άλλα ΠΑΡΑ, ΜΑ ΠΑΡΑ πολλά μεταφυσικά ή παραφυσικά φαινόμενα. Ως άνθρωποι και επιστήμονες του 21ου αιώνα έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μέσω του DNA και της κλωνοποίησης τον απόλυτο άνθρωπο, που θα έχει όλες αυτές τις χάρες και άλλες τόσες. Με λίγα λόγια, ο εν λόγω κύριος ή κυρία θα χρησιμοποιεί το 100% του μυαλού του/της. Ομως ξέχασα να σας αναφέρω και ένα άλλο χάρισμα αυτού του ανθρώπου. Μιλάμε για έναν άνθρωπο (μη με παρεξηγήσετε) ΑΘΑΝΑΤΟ. Τώρα, εάν του φυτέψετε μια πυρηνική βόμβα στο στομάχι, δεν γνωρίζω τι θα γίνει, αλλά σίγουρα ούτε οι ασθένειες, ούτε οι φυσικές καταστροφές, ούτε τα



τραύματα θα τον επηρεάσουν. Γιατί πολλοί ασθενείς ανά τον κόσμο γιατρεύτηκαν από το HIV (AIDS) με χορήγηση ενός χαπιού ζάχαρης, αφού όμως οι γιατροί τούς είχαν υποσχεθεί 100% σίγουρη θεραπεία μέσω αυτού του χαπιού, χωρίς οι ασθενείς να γνωρίζουν τη σύστασή του. Ετσι το μυαλό, μέσα από την αισιόδοξη στάση του ασθενούς, ΘΕΡΑΠΕΥΣΕ το AIDS. Λοιπόν, να γιατί οι επιστήμονες ΔΕΝ προχωρούν στην κατασκευή ενός τέτοιου όντος. Γιατί ποιος θα μπορέσει να ελέγξει έναν ημίθεο; Ε, φίλε Neuromancer, ποιος θα μπορούσε να ελέγξει ένα μυαλό ελεύθερο, χωρίς όμως ΚΑΝΕΝΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑ;

ΑΣ ΑΦΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΘΕΟ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΗΣΥΧΟΣ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ ΛΕΩ ΕΓΩ ΚΑΙ ΑΣ ΜΗΝ ΤΑ ΒΑΖΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ.

Εμείς είμαστε πολύ κατώτεροί του, ας μη ζηλεύουμε τη δόξα Του. ΚΑΙ ΕΜΕΝΑ ΑΝ ΜΟΥ ΕΦΕΡΝΑΝ ΕΝΑ ΤΕΤΟΙΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΓΙΑ ΔΩΡΟ, ΘΑ ΤΟ ΠΕΤΑΓΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΥΡΓΟ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ.

Neuromancer, κοίτα να σέβεσαι πρώτα το συνάνθρωπό σου, μετά ό,τι έχει ζωή και μετά τα ονειρεμένα σου Cyborgs. Αν θες Cyborg, παίξε Tiberian Sun και πάρε τους NODs.

Σας χαιρετώ και ελπίζω στο επόμενο γράμμα μου ο τόνος μου να είναι πιο ήπιος και γαλήνιος.

Ελευθερωτής

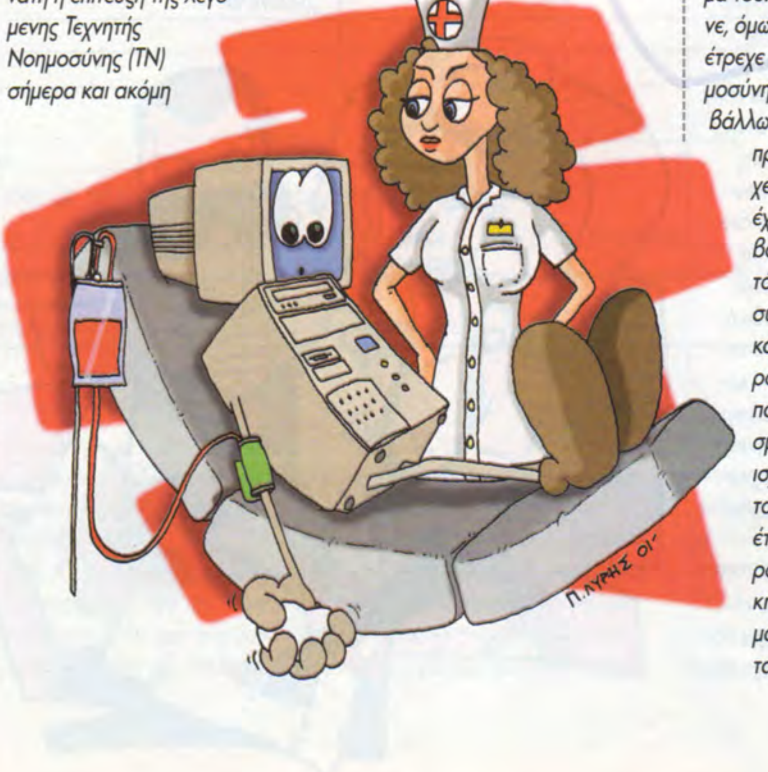
Υ.Γ.: Στον UFOMAN θέλω να πω ότι η Sony κατασκευάζει δισκέτες 100MB για κανονικό floppy drive.

Φίλε μας,
Είναι αλήθεια πως από τότε που η Ντόλι έδωσε το "πράσινο φως" για τη διαδικασία της κλωνοποίησης πολλές σκέψεις, σε διαφορετικά μάλιστα επίπεδα, έχουν γίνει πάνω στο θέμα. Οι προοπτικές ανοίγονται μπροστά μας και είναι τόσο ονειρικές όσο και εφιαλτικές, με τις δεύτερες να κυριαρχούν κατά τη γνώμη μας ως πιθανές μελλοντικές εξελίξεις, αφού ο άνθρωπος μέχρι τώρα έχει αποδείξει πως δεν διστάζει να χρησιμοποιεί τις εκάστοτε τεχνολογίες αιχμής για να ικανοποιήσει ατομικά ή μονοπωλιακά συμφέροντα, δίχως να υπολογίζει τις γενικότερες επιπτώσεις των φιλοδοξιών του. Δίκαια, λοιπόν, ανησυχούν όσοι προβλέπουν ακόμα μία τεχνολογία προορισμένη για τους ισχυρούς αυτού του πλανήτη. Εν κατακλείδι, αν κάποτε σου χαρίσουν έναν υπολογιστή που θα έχει τη δύναμη να σκέφτεται, μπορείς να κοιμάσαι ήσυχος και να μην προβληματίζεσαι εάν θα πρέπει να τον πετάξεις από τον Πύργο των Αθηνών, αφού για να φτάσεις εσύ στο σημείο να έχεις κάτι τέτοιο στην κατοχή σου, θα χρειαστεί πρώτα κάποιοι άλλοι να βρίσκονται ήδη στο επόμενο ή μεθεπόμενο στάδιο (π.χ. να έχουν ενώσει υπολογιστή και άνθρωπο) και να θεωρούν ακίνδυνο το δικό σου σκεπτόμενο PCάκι. Πάμε, Ντόλι, έρχονται οι Ντάλτον...

NEUROMANCER PART 2

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας παλιός αναγνώστης και αφορμή για το γράμμα μου είναι η επιστολή του A5-Neuromancer στο τεύχος 135. Αν και γιατρός, άνοιξε ένα πολύ ενδιαφέρον θέμα για συζήτηση (εντάξει, πλάκα κάνω!). Το θέμα αυτό είναι το κατά πόσο είναι δυνατή η επίτευξη της λεγόμενης Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) σήμερα και ακόμη περισσότερο της τεχνητής συνείδησης. Πιστεύω ότι ως μηχανολόγος μηχανικός θα μπορούσα να πω κι εγώ δυο λόγια πάνω στο θέμα, που το έχω ψάξει και λίγο, αν και οι συνάδελφοι ηλεκτρολόγοι μηχανικοί θα ήταν ακόμη πιο αρμόδιοι.

Καταρχήν, όπως καταλαβαίνετε, ο όρος τεχνητή συνείδηση διαφέρει πάρα πολύ από τον TN. Κατά την άποψή μου, τεχνητή συνείδηση δεν προβλέπεται να δούνε τα ματάκια μας προτού κλείσουν (όχι, δεν είμαι 70 χρονών, 25 είμαι) κι αυτό γιατί η έννοια της συνείδησης υπάρχει μόνο στα ανώτερα θηλαστικά και ολοκληρωμένη μόνο στον άνθρωπο (κι αυτή σε μερικούς πάλι λείπει, αλλά ας μην το συζητήσουμε καλύτερα...). Πώς μια μηχανή και κατ' επέκταση ένας υπολογιστής που την ελέγχει μπορεί να έχει συναίσθηση του εαυτού του, τη στιγμή που το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να "διαβάζει προγράμματα", χωρίς καν να ξέρει ότι κάνει κάτι τέτοιο; Φαίνεται πως βρισκόμαστε στο έλεος της εξής απάντησης: "Με το να διαβάζει προγράμματα που την κάνουν να μαθαίνει". Αυτό έγινε μέχρι ενός σημείου, αλλά δεν βγάζει και τίποτα. Μιλάω, φυσικά, για τα "Εμπειρα συστήματα" στη μηχανολογία που δίνουν την ψευδαίσθηση της νοημοσύνης, αφού μπορούν και διορθώνουν τις κινήσεις τους ή μαθαίνουν να προσαρμόζονται. Για παράδειγμα, ένα έμπειρο σύστημα ποιοτικού ελέγχου (μη χασμουριέστε, νομίζω ότι τα λέω απλά, γιατρέ, σε βλέπω) κάνει μετρήσεις πληρότητας των φιαλών γάλακτος πάνω σε μια κυλιόμενη μεταφορική ταινία, ανά 4 φιάλες, στατιστικά δηλαδή. Αν βρίσκει μία χαμηλή στάθμη κάθε 8 φιάλες, κάνει έλεγχο συχνότερα (ανά 3 ας πούμε). Αν βρίσκει συνεχώς χαμηλές στάθμες, σταματάει την παραγωγή κ.ο.κ. Μπορεί το σύστημα να έχει 100 κλάδους IF και να φαίνεται ότι προσαρμόζεται και μαθαίνει τέλεια, ωστόσο ακόμα και η έννοια TN είναι δύσκολο να ειπωθεί, πόσο μάλλον η έννοια της συνείδησης. Κι αυτό γιατί η έννοια TN, η λέξη "νοημοσύνη" η ίδια προϋποθέτει εκτός πολλών άλλων και την αυτονομία λήψης αποφάσεων. Ας υποθέσουμε ότι ένας πολύ "μερακλής" προγραμματιστής κάθεται και γράφει ένα τεράστιο πρόγραμμα που εξομοιώνει έναν "ανθρώπινο" συνομιλητή. Ακόμη και ολόκληρη η ζωή του δεν θα έφτανε για να προβλέψει τις ερωτήσεις ενός ανθρώπου και να δώσει έναν αξιοπρεπή αριθμό απαντήσεων το πρόγραμμά του. Ακόμη και αν το κατάφερνε, όμως, ο υπολογιστής που θα έτρεχε το πρόγραμμα θα είχε νοημοσύνη; Αμφιβάλλω, όπως αμφιβάλλω και για τη νοημοσύνη του προγραμματιστή που θα επιχειρούσε κάτι τέτοιο! Βέβαια, έχουν γίνει και λίγο πιο σοβαρά βήματα στο θέμα αυτό. Μιμούμενο το νευρικό σύστημα της αράχνης, έχει κατασκευαστεί ένα μικρό ρομπότ που μπορεί να περπατά χωρίς μάλιστα να δεσμεύει μεγάλη υπολογιστική ισχύ, ενώ ακόμη μακρύτερα, το σκυλάκι της Sony είναι έτοιμο να σας κάνει ένα σωρό νάζια! Τέλος, η διαστημική τεχνολογία είναι η πιο σημαντική προσπάθεια, όπου τα κέντρα ελέγχου των μη



Αλληλογραφία

επανδρωμένων διαστημοπλοίων (πολύ της μόδας τελευταία), αν και τηλεκατευθυνόμενα, έχουν -έστω και περιορισμένα- ένα είδος αυτονομίας. Ωστόσο, όλες αυτές οι περιπτώσεις βασίζονται στην έννοια του "βρόχου με ανάδραση", όπως λέμε και στον Αυτόματο Ελεγχο, και ποτέ κάποιο είδος "ρομπότ" δεν ξεφεύγει από το πρόγραμμα που το κατευθύνει. Τώρα που το σκέφτομαι, και το DNA κάτι τέτοιο πρέπει να είναι: ένα πρόγραμμα, έτσι, γιατρέ;

Αρκετά. Νομίζω ότι το κουράσαμε πολύ. Δυστυχώς, είμαι αρκετά απαισιόδοξος πάνω στο θέμα αν και ως μηχανικός ξέρω ότι η τεχνολογία είναι πάντα απρόβλεπτη. Ισως οι βιολογικοί υπολογιστές να έχουν καλύτερη τύχη, όπως υπονοεί και ο γιατρός Neuromancer (μπρρρρ... τι ειδικότητα λέτε να πάρει;). Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος. Για το θέμα θα μπορούσα να μιλάω για 10 τεύχη, αλλά με παίρνει και η μαμά-πατρίδα σε λίγο καιρό. Γιατρέ, εύχομαι να έχεις χιούμορ, να μη με παρεξήγησες και, αν στράβωσες με κάτι, συγγνώμη εκ των προτέρων.

"PC Master", Keep up the good work.

ENGINEERMAN out

Φίλε μας,

Οπως φαίνεται, η επιστολή του Neuromancer κίνησε το ενδιαφέρον. Δίκαια θα λέγαμε, αφού το θέμα είναι καυτό και επίκαιρο. Σημαντικές εξελίξεις στο χώρο της τεχνητής νοημοσύνης βρίσκονται επί θύρας και επιφυλασσόμαστε να αναλύσουμε διεξοδικότερα τα γεγονότα και τις απόψεις μας σε ένα μελλοντικό αναλυτικό άρθρο στο περιοδικό. Εχετε, πάντως, υπόψη σας ότι το θεωρητικό υπόβαθρο για την κατασκευή των βιολογικών υπολογιστών έχει ήδη αρχίσει να στήνεται, σας συνιστώ μάλιστα, αν σας ενδιαφέρει το θέμα, να επισκεφθείτε τη σελίδα http://pespmc1.vub.ac.be/BIOIMM.html, όπου θα βρείτε πολύ ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τα projects βιολογικής και κυβερνητικής αθανασίας. The immortals are coming!

ORDINARY PEOPLE

Ηταν μια συνηθισμένη μέρα, σε ένα συνηθισμένο περιοδικό, με έναν συνηθισμένο αρχισυντάκτη (όσο συνηθισμένη μπορεί να είναι μια μέρα ενός εσωτερικού συντάκτη στο "PC Master" και όσο συνηθισμένος αρχισυντάκτης μπορεί να θεωρηθεί ο Βαγγέλης). Ηταν γύρω στις 6:00 το πρωί και στο δρόμο είχε ελάχιστη κίνηση, άλλωστε πόσα κορόιδα (εκτός από μένα, τον Ζε-Ηλία) θα ξύπναγαν πρωί πρωί για να πάνε να καθαρίσουν το γραφείο στο οποίο εργάζονται; Αυτό που δεν μπορώ να καταλάβω είναι τι έπαθε ο Βαγγέλης και μου το ανέθεσε. Λες να κατάλαβε ότι ήμουν εγώ αυτός που κυκλοφόρησε φωτογραφίες του με τη Lula; Ομως απ' ό,τι βλέπω δεν είναι και πολύ βρώμικα εδώ, τουλάχιστον είναι πιο καθαρά από το σπίτι μου, άλλωστε ποιος καθαρίζει τέτοια ώρα; Δεν πάω ως το γραφείο του να ξαπλάρω λίγο; Ας ακούσω λίγο ραδιόφωνο ως τις 9:30 που θα 'ρθει ο Βαγγέλης...

...

Αυτό το κάτι που θέλω
που θα με κάνει...

Ωχ, μόλις έχασα το αγαπημένο μου τραγούδι! Τι ώρα είναι; 9:37; Ωχ, όχι, μόλις που προλαβαίνω...

"Καφούροοος, τι κάνεις εδώ και γιατί έχεις τα πόδια σου πάνω στο γραφείο μου; Δεν παίρνεις 30.000 το μήνα για να κοιμάσαι και ν' ακούς τραγούδια!"

Να πάρει, από πού μπήκε; Λες να έχει καμία κρυφή είσοδο; Μήπως απ' αυτό εδώ το πορτάκι;

"Λοιπόν τι θα γίνει; Σταμάτα να κοιτάς την κρυψώνα των σάντουιτς, κάνε μου έναν καφέ και στρώσου στη δουλειά! Ακόμα εδώ είσαι;"

Τέλεια, τώρα με έβαλε στο μάτι. Να δω πόσα reviews θα με βάλει να γράψω, χειρότερα δεν γίνεται. Ή μάλλον γίνεται! Η Bezazel δεν είναι αυτή; Ποιος έχει όρεξη για τα κρύα αστεία της; Θα γυρνάει εδώ κι εκεί όλο το πρωί, θα λέει κρυάδες και εμείς θα πρέπει να κάνουμε ότι γελάμε!

"Ωπ, καλημέρα, Bez, τι κάνεις;" Ευτυχώς με προσπέρασε. Μάλλον γλίτωσα το πρώτο αστείο. Μα τι είναι αυτό που βαστάει; Φωτογραφική μηχανή! Πρέπει να κρυφτώ γρήγορα! Πού όμως; Α, να το γραφείο του Πατρίκου είναι άδειο. Πάλι με την κόρη του θα ασχολείται. Προλαβαίνω; Ερχεται προς τα εδώ! (κλικ) Ευτυχώς που έβαλα το χέρι μου μπροστά.

"Ηλία, βγάλε το χέρι σου και χαμογέλα!"

"Ασ' το, βρε Bez μου, έχω πολλή δουλειά, μία άλλη φορά, να έχω χτενιστεί κιόλας..."

"Δεν πειράζει, δεν πειράζει, μια χαρά είσαι..."

Αντε μια ψυχή που 'ναι να βγει... (κλικ)

"Thanx, Ηλία, γράψε και το URL http://www.pcmaster.gr/photogallery/frameset.htm"

Τι; Θα τις δημοσιεύσει στο Internet; "Bez, Bez, μισό λεπτό, δώσε μου τα αρνητικά να δω κάτι, σε μισό λεπτό θα σ' τα ξαναδώσω."

"Χαχα, πολύ καλό, Ηλία, μόνο δούλεψε λίγο γιατί βλέπω τον Βαγγέλη να έρχεται."

"Τι έγινε, Ηλία, έγραψες τα 5 reviews που σου ανέθεσα; Κατέβασε και μερικά demos για το νέο τεύχος."

"Ναι, ναι, Βαγγέλη μου, θα σ' τα φέρω σε λίγο."

Μα καλά, πότε έφτασε μεσημέρι; Ούτε να φάω δεν προλαβαίνω. Εχω να γράψω τα 5 reviews, να βρω υλικό για το CD, να γράψω ένα αφιέρωμα και να 'χω και όλους αυτούς πάνω από το κεφάλι μου... Ευτυχώς που δεν έχει έρθει και ο Κόντης να με ζαλίσει με το 4th Coming του.

"Ηλία, Ηλία, φοβερή γκριμάτσα, τι σκεφτόσουνα; Μπορείς να την ξανακάνεις; Θέλω να κάνω ένα σκιτσάκι."

Να πάρει, από πού ξεφύτρωσε ο Λύρης; "Ρε Παναγιώτη, πες πρώτα μια καλημέρα."

"Πω πω, έχω μια έμπνευση, θα σου κάνω ένα φοβερό κόμιξ."

Ουπς, την έκατσα... "Ευχαριστώ, Πάνο, αλλά γιατί δεν σκιτσάρεις κανέναν άλλο; Μου φαίνεται ότι οι άλλοι έχουν αρχίσει να ζηλεύουν. Ξέρεις τι φωτογένεια έχει ο Βαγγέλης;"



"Εχει φωτογένεια, αλλά βαράει κιόλας."

Εμένα μου λες... "Μπα; δεν το ήξερα, τέλος πάντων, τώρα πρέπει να γράψω κάτι άρθρα, τα λέμε μετά."

Ας μπω λίγο στο Internet μπας και βρω τίποτα για το αφιέρωμα. Κοίτα τίτλο αφιερώματος: "Vantor, ο καλύτερος αρχισυντάκτης της χιλιετίας". Να δω

τι άλλο θα σκεφτεί ο Βαγγέλης. Και άντε τώρα να βρεις σχετικό site. Τι είναι αυτό; Ενα hacker-αδικο site, έχει ένα trojan του στιλ: μπείτε στον υπολογιστή του άλλου και αλλάξτε τα αρχεία του! Τώρα θα σου πω, κυρ-Βαγγέλη, 1.030.000 θα πάρω τον επόμενο μήνα. Για να το τρέξω. Μα γιατί έβγαλε μαύρη οθόνη; Μη μου πεις ότι κόλλησε. Και τι γράφει εκεί; "PCs on network formatted" Ε! Εσβησε! Πολύ αστείο, σιγά μην το πιστέψω. Ομως, γιατί με κοιτάνε όλοι; Να και ο Βαγγέλης, τουλάχιστον χαμογελάει.

"Παιδιά, το υπόλοιπο της ημέρας έχετε ρεπό, τα λέμε πάλι αύριο..."

Μπα, γιατί είναι κεφάτος, λες να αρχίσουν πάλι να δείχνουν τα X-Files; Μικρή σημασία έχει. Ας πάω σπίτι να ξεκουραστώ γιατί σήμερα ξύπνησα νωρίς.

"Επ, για πού το 'βαλες εσύ;"

"Μα, Βαγγέλη, εσύ δεν είπες ότι σχολάσαμε για σήμερα."

"Ναι, αλλά εσύ έχεις κάτι να κάνεις. Πρέπει να εγκαταστήσεις τα Windows, όλα τα υπόλοιπα προγράμματα και να στήσεις το δίκτυο. Και για να 'μαι σίγουρος, θα πάρω μαζί μου το ραδιόφωνο. Α, και μην το ξεχάσω, πρέπει να γράψεις και όσα reviews δεν γράφτηκαν σήμερα εξαιτίας σου..."

Mr. P.

Υ.Γ.: Ολα τα ανωτέρω γράφτηκαν με χιουμοριστική διάθεση. Ελπίζω να μην παρεξηγήθηκαν οι: Καφούρος, Bezazel, Λύρης, Κόντης, Κράτσας, Πατρίκος. Αλλωστε μην κατηγορείτε εμένα, αλλά τον Ηλία που τα σκέφτεται. Εγώ απλώς διάβασα το μυαλό του :-)

Φίλε μας,
Αναγνωρίζω τις καλές προθέσεις σου να παρουσιάσεις ένα χιουμοριστικό "ημερολόγιο του Καφούρου", όμως την πάτησες, όπως και αρκετοί ακόμα αναγνώστες, αφού... η πραγματικότητα ξεπερνά κατά πολύ τη φαντασία σου! Αρχίζουμε με μια αποκάλυψη: Κάθε μέρα ο εκλεκτός αρχισυντάκτης μας μπαίνει στο γραφείο όχι από την πόρτα αλλά... από το πορτάκι του κλιματιστικού! Το τελευταίο αποτελεί μάλιστα ειδική παραγγελία και έχει κατασκευαστεί από μία εντελώς άγνωστη εταιρεία με την παράξενη επωνυμία "Malkovich". Οσο για το αφιέρωμα, μακάρι να είχε τον τίτλο που γράφεις. Τότε τα πράγματα θα ήταν μάλλον απλά και εύκολα. Ο πραγματικός τίτλος ήταν "Vantor, ο κορυφαίος αρχισυντάκτης που κατέγραψε ποτέ η παγκόσμια ιστορία, ενάντια στα μιάσματα που απαρτίζουν την ειδεχθή συντακτική ομάδα του 'PC Master'". Ο Κράτσας ζήτησε από τον Λύρη, για τις ανάγκες αυτού του 32σέλιδου σπέσιαλ αφιερώματος, ένα κόμιξ σε στιλ B-Movie ή έστω Γκοντζίλα vs Κινγκ Κονγκ (για να ταιριάζει με τον τίτλο), το οποίο θα έπρεπε, με χιουμοριστικό αλλά συνάμα και σοβαρό τρόπο, να αναδεικνύει και να τονίζει τα προσόντα του, χωρίς βέβαια να μπορεί να κατηγορηθεί ο ίδιος για υπερφίαλη αυτοπροβολή μέσω του "PC Master", ενώ ταυτόχρονα θα έδειχνε πέρα από κάθε αμφισβήτηση, κεκαλυμμένα όμως, πόσο ταπεινά σκουλήκια είναι οι συντάκτες μπροστά στον Vantor, το τελειότερο πλάσμα της φύσης (αυτό είναι κλεμμένο από τίτλο άλλου άρθρου), αποφεύγοντας φυσικά τις απευθείας συγκρίσεις. Περιττό να σας πω ότι μόλις ο Λύρης τα άκουσε όλα αυτά, λάλησε εντελώς (είχε ήδη μια προδιάθεση, είναι η αλήθεια) και έκτοτε εξιστορεί στα "Λαλημένα Κυκλώματα", τις δικές του περιπέτειες, αφού πια νομίζει πως είναι ένα ταπεινό DLL...

ΑΠΟΨΕΙΣ ΠΕΡΙ... ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Καταρχήν, εύχομαι σε όλους καλή χρονιά και ευτυχισμένο το 2001 με πολλή αγάπη, υγεία και... πολλά λεφτά για αναβαθμίσεις :).

Αν και σου έχω γράψει άλλες 3-4 φορές, δεν είχα την "τύχη" να δω την επιστολή μου να φιγουράρει στις σελίδες της στήλης της αλληλογραφίας. Οντας αρκετά παλιός αναγνώστης (ακόμα προσπαθώ να βολέψω τις στοίβες των "PCM" δίπλα σε αυτές του "Pixel"!), πιστεύω ότι έχω πια το δικαίωμα να πω τη γνώμη μου για το νέο "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

Οσον αφορά στο design, έχει γίνει πιο μοντέρνο και πιο καλαίσθητο. Πιστεύω ότι όλοι οι αναγνώστες πρέπει να είναι ευχαριστημένοι με το new look. Για τις νέες στήλες, έχουμε και λέμε:

PC Matrix: Νέα μόνο στο όνομα, αφού αποτελεί ένα κράμα τριών παλιών στηλών του περιοδικού, αλλά αρκετά ενδιαφέρουσα όπως πριν.

Hot sites: Καλή ιδέα η παρουσίαση των Web sites που αξίζει τον κόπο να επισκεφτούμε, αν και στη συγκεκριμένη περίπτωση (www.mad.gr) το αφιέρωμα των 4 σελίδων ήταν λίγο υπερβολικό. Για παράδειγμα, στην πρώτη σελίδα, το logo του site θα μπορούσε να μπει στην κορυφή (για εξοικονόμηση χώρου), καθώς επίσης τα 3/4 της τελευταίας σελίδας ήταν άχρηστα - πάντα, κατά τη γνώμη μου - αφού ήταν περιττή η photo του site που εξηγεί τα αυτονόητα. Αμέσως, λοιπόν, έχουμε εξοικονόμηση περίπου 1,5 σελίδας για παρουσίαση και δεύτερου site.

Net hobbies: Μικρές οι διαφορές σε σχέση με τη θεματολογία της προηγούμενης στήλης (Hot sites), ας πούμε ότι είναι πολλά μικρά hot sites μαζί. Αποδεκτή στήλη, αλλά όχι κάτι το ιδιαίτερο. Ομως, διατηρώ τις ελπίδες μου για κάτι καλύτερο στο μέλλον...

Abandonware: Ισως από τις καλύτερες προσθήκες στο νέο περιοδικό. Μπράβο στον Γιάννη Καλοσκάμπη που ανακάλυψε τους θησαυρούς των abandonware. Ειδικά, για εμάς τους παλιούς, τα συναισθήματα είναι πολύ έντονα όταν αντικρίζουμε και πάλι τα παλιά και πολύ αγαπημένα μας παιχνίδια.

Τι λείπει, όμως, από το αγαπημένο μας περιοδικό; Ισως το θεωρήσετε αχαριστία από μέρους μου να ασκώ κριτική στο πρώτο νέο τεύχος, μια και ομολογώ ότι έγινε αρκετά αξιόλογη προσπάθεια βελτίωσης του "PCM", αλλά κατά τη γνώμη μου λείπουν ή δεν χρειάζονται τα εξής:

Λείπουν τα special reviews και οι δεύτερες γνώμες σε κάθε review (άλλωστε, θα συμφωνείτε ότι μια δεύτερη γνώμη πάντα προσφέρει μια πιο σφαιρική άποψη για το εκάστοτε game). Επίσης, λείπει μία στήλη αντίστοιχη του "Ευθυμογραφήματος" (βλ. Pixel) και κάποιων αποσπασμάτων από science fiction μυθιστορήματα, just like old times (βλ. Pixel again!) ή κάποια στήλη παρόμοια τέλος πάντων... Ακόμα, θα προτιμούσα να τίθεται κάθε 1-2 μήνες κάποιο θέμα στη στήλη της αλληλογραφίας χωρίς βέβαια να αποκλείονται και οι επιστολές εκείνες που έχουν να πουν κάτι ενδιαφέρον ασχέτως θέματος. Ετσι, θα εκλείψει, ελπίζω, το φαινόμενο να διαβάζουμε επί ένα χρόνο π.χ. για το θέμα της πειρατείας κ.λπ.

Τι δεν χρειάζεται; Προτείνω το "Hall of Fame" να εμφανίζεται κάθε δεύτερο μήνα, η στήλη "Utopia" να συμπτυχθεί (8 σελίδες μαζί με τις διαφημίσεις είναι κομματάκι πολλές) ή να μπαίνει και αυτή κάθε δεύτερο μήνα, η στήλη του "The 4th Coming" να μείνει στις δύο σελίδες το πολύ - άλλωστε αυτοί που ενδιαφέρονται για το εν λόγω παιχνίδι ενημερώνονται on-line, δεν νομίζω να περιμένουν να κυκλοφορήσει το "PCM" πρώτα... Και κάτι τελευταίο: πιο πολλά λαλημένα κυκλώματα!!! :)

Σας ευχαριστώ που με ανεχτήκατε, και ναι, ελπίζω σε δημοσίευση αυτή τη φορά!!!

Ενας "αρχαίος" αναγνώστης σου,

Δημήτρης Γιαννακόπουλος

Αγαπητέ Δημήτρη,
Σε ευχαριστούμε για τις ενδιαφέρουσες και πολύ χρήσιμες απόψεις σου, πολλές από τις οποίες θα δεις σύντομα να περνούν στο στάδιο της υλοποίησης (το "Hall of Fame" έτσι κι αλλιώς δεν είναι μηνιαία στήλη, όπως γράφουμε και στον πρόλογό της).

Αλληλογραφία

Οσο για το "προτεινόμενο θέμα" που μας γράφεις, ήδη κάναμε την αρχή με το "ημερολόγιο ενός συντάκτη", αν και προτιμάμε τα θέματα προς συζήτηση να τα ορίζετε εσείς οι ίδιοι. Ισως, πάντως, να είχε ενδιαφέρον μία νέα στήλη με επιστολές σας που θα αναφέρονταν κάθε φορά σε ένα συγκεκριμένο και προκαθορισμένο θέμα, όπου εσείς κι εμείς θα γράφαμε τις απόψεις μας για αυτό. Περιμένουμε κι άλλες γνώμες πριν να το οριστικοποιήσουμε...

ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό περιοδικό,

Καταρχήν, καλή χρονιά και ευτυχισμένο το σωτήριο έτος 2001 για όλους όσοι εργάζονται στους θαλάμους βασανιστηρίων ...συγγνώμη στα γραφεία του περιοδικού ήθελα να πω. Μακάρι να συνεχίσετε την καλή δουλειά και να μας φέρνετε κάθε μήνα (πλέον) το αγαπημένο μας περιοδικό στο περίπτερο της γειτονιάς, πάντα κάτω από το έμπειρο και άγρυπνο μάτι του κ. Κράτσα (αν και συνηθέστερα κάτω από κάποια από τις ουρές του μαστιγίου του - χαρά στον τυχερό εκείνο συντάκτη που θα δεχθεί ένα χάδι και από τις εννέα ταυτόχρονα!). Συγχαρητήρια και για τη νέα μορφή του περιοδικού, που τώρα είναι πιο πλούσιο από ποτέ (ειδικά αυτός ο Καζαμίας του Hellfire ήταν ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΣ!).

Αρκετά όμως με τα εισαγωγικά, ας περάσουμε και στο θέμα του μηνύματός μου. Η βασικότερη απορία μου αφορά στην ISDN σύνδεση. Οταν πρωτοάκουσα για αυτήν, είχα την εντύπωση ότι το μόνο που κάθε υποψήφιος χρήστης είχε να κάνει ήταν να προμηθευτεί ένα εξάρτημα ανάλογο του κλασικού modem από τον ΟΤΕ (Οργανισμός Ταλαιπωρίας Ελλήνων για όσους αναρωτιούνται τι σημαίνει) και η σύνδεση ήταν γεγονός, χωρίς να χρειάζεται να μεσολαβήσει κάποιος Internet Provider. Κατά κάποιον τρόπο δηλαδή ο χρήστης γινόταν ο ίδιος server για τη σύνδεσή του. Ετσι, με κάπως αυξημένο βέβαια πάγιο (10 ή 12 χιλιάδες δραχμές αν δεν κάνω λάθος) θα είχες μια πολύ γρήγορη σύνδεση, η οποία θα ήταν προσβάσιμη και στις χειρότερες ώρες αιχμής (10:00-12:00 το βράδυ). Τώρα τελευταία όμως ακούω κάποιες διαφημίσεις από γνωστούς ISPs που προσφέρουν και αυτοί ISDN συνδέσεις. Τελικά, τι από τα δύο ισχύει; Ή μήπως ο χρήστης έχει και τις δύο επιλογές; Τελικά, η ISDN συμφέρει από οικονομικής απόψεως;

Θα ήθελα επίσης τη βοήθειά σας και σε κάποιο άλλο θέμα. Επειδή είμαι fan των φανταστικών κόσμων (Tolkien, Lovecraft κ.λπ.), θα ήθελα να βρω σχετικές εικόνες από τους κόσμους που έχουν δημιουργήσει οι παραπάνω κύριοι, αλλά και από άλλους fantasy κόσμους, όπως αυτές που κοσμούν τη στήλη "Utopia". Υπάρχουν κάποια sites στα οποία θα μπορούσα να απευθυνθώ;

Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ στο τεύχος "PC Games" που είχατε προαναγγείλει για τα Χριστούγεννα το οποίο, όσο και αν έψαξα, δεν κατάφερα να βρω. Τελικά, κυκλοφόρησε; Μήπως θα κυκλοφορήσει ως το πρώτο της σειράς "PC Master Hot Games" που διαφημίζετε στο τεύχος 135 (πρόσεξα ότι έχουν παρόμοια θεματολογία); Σε κάθε περίπτωση, πότε περίπου θα κυκλοφορήσει αυτό το ειδικό τεύχος (π.χ. πρώτο δεκαήμερο του Ιανουαρίου);

Αυτά προς το παρόν. Ευχαριστώ για το χρόνο που μου διαθέσατε. Επειδή είναι η πρώτη φορά που σας γράφω, παρακαλώ για μια σύντομη απάντηση (e-mail) αν το μήνυμά μου δεν μπορεί να συμπεριληφθεί στη στήλη της Αλληλογραφίας κάποιου επόμενου τεύχους.

Μακάρι το 2001 να σημάνει για όλους μας την εκπλήρωση των ονείρων και των στόχων μας. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Ανδρέας "Pennywise" Στεργίου

Αγαπητέ Ανδρέα,

Η ISDN είναι μια αναβαθμισμένη τηλεφωνική σύνδεση. Για να εκμεταλλευτείς τις αυξημένες ταχύτητες που σου προσφέρει στο Internet, σαφώς χρειάζεσαι συνδρομή σε κάποιον provider. Διαφορετικά, θα απολαμβάνεις απλώς... καλύτερα τηλεφωνήματα!

Το "PC Games" που είχε προαναγγελθεί για τα Χριστούγεννα, τελικά, δεν θα κυκλοφορήσει. Αντί αυτού, θα εκδοθούν δύο διαφορετικά διμηνιαία περιοδικά, το ένα από τα οποία θα κυκλοφορεί τους μονούς και το άλλο τους ζυγούς μήνες, για τα οποία θα ενημερωθείς από το "PC Master" (όπως πολύ σωστά ανέφερες, το ένα από αυτά είναι το "Hot Games").

Τέλος, εικόνες από fantasy κόσμους θα βρεις στη διεύθυνση http://ftp.sunet.se/pub/pictures/

UPDATE THIS!

Αγαπητό "PC Master",

Καταρχήν, σας συγχαίρω για την έκδοση του ωραίου περιοδικού σας, το οποίο δεν παραλείπω να αγοράζω. Θα ήθελα να σας εκφράσω όμως και μια παράκληση. Πρόσφατα έμαθα πως το περιοδικό θα πάψει να εκδίδεται κάθε 15 μέρες και θα αρχίσει να διανέμεται μόνο μία φορά το μήνα. Γι' αυτό το λόγο σας ζητάω μέσα σε ένα από τα επόμενα CDs να περιέχεται η Update έκδοση (η καινούρια) 1.1.0.4 του Half-Life, επειδή με τις προηγούμενες εκδόσεις του δεν έπαιζε καλά το νέο Counter Strike.

Ελπίζω να λάβετε υπόψη σας την παράκλησή μου. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Ανδρέας

Αγαπητέ Ανδρέα,

Γίνεται να χαλάσουμε το χατίρι στους απανταχού φίλους του Half-Life; Οχι, βέβαια! Τσέκαρε, λοιπόν, το CD-ROM αυτού του μήνα και θα δεις την επιθυμία σου να γίνεται πραγματικότητα...

ΑΡΩΜΑ ΓΥΝΑΙΚΑΣ vs... ΚΟΛΟΝΙΑ ΑΝΔΡΑ

Αγαπητό "PC Master",

Αλλη μία φορά ευελπιστώ στη φιλοξενία σου μέσω της στήλης Αλληλογραφία. Ο λόγος που με ωθεί αυτή τη φορά να σου γράψω είναι το άρθρο "Αρωμα γυναίκας στα Computer Games" του εξαιρετικού συντάκτη σου Νάσου Μπέλλου στο τεύχος 132. Θέλω να επισημάνω το γεγονός ότι οι απόψεις που ακολουθούν δεν είναι μόνο δικές μου, αλλά και της κοπέλας μου, με την οποία συζητήσαμε με αφορμή το προαναφερθέν άρθρο. Συνεπώς δεν πρόκειται για αυστηρά προσωπικές απόψεις ενός "φαλλοκρατικού γουρουνιού" και το αναφέρω αυτό γιατί κάποιες αναγνώστριες του περιοδικού πιθανά να τις εκλάβουν ως τέτοιες. Και εξηγούμαι:

Ποιος είπε ότι τα computer games μεταφέρουν απόψεις, ιδέες και αισθητικές διαφορετικές από αυτές που επικρατούν στην πραγματική ζωή; Ποιος μπορεί να ισχυριστεί ότι η κουλτούρα των computer games είναι αντίθετη με αυτήν που βιώνουμε στην καθημερινή μας ζωή, στην κοινωνία όπως αυτή λειτουργεί σήμερα; Οσο φανταστικές και αν είναι οι ιστορίες που πλάθονται σε ένα computer game, ποτέ αυτές δεν παύουν να βασίζονται σε σύγχρονες αντιλήψεις του σήμερα.

Τι θέλω να πω με όλα τα παραπάνω; Μα, απλούστατα, ότι η αντιμετώπιση των γυναικών ως ηρωίδων στα computer games δεν μπορεί να είναι διαφορετική από αυτήν της πραγματικής ζωής. Συνεπώς ο σεξισμός με τον οποίο αντιμετωπίζεται σήμερα το γυναικείο φύλο είναι δεδομένο ότι θα περάσει αυτούσιος και στα computer games. Διαμαρτύρονται λέει οι γυναίκες γιατί η Lara είναι υπερβολικά καμπυλόγραμμη, είναι πολύ "ελαφρά" ντυμένη και έτσι υποβιβάζεται το γυναικείο φύλο, καθώς δεν προάγεται η προσωπικότητά της και ο πλούσιος εσωτερικός της κόσμος. Εγώ απλώς ρωτάω: Πώς ντύνεται η σημερινή γυναίκα όταν βγαίνει για νυκτερινή διασκέδαση; Μήπως είναι ψέμα το ότι η σημερινή γυναίκα αρέσκεται στο να προκαλεί φορώντας ό,τι πιο "ελαφρύ" μπορεί να φορέσει; Μήπως είναι ψέμα ότι κάθε γυναί-

COMPUTERS GAMES CLUB





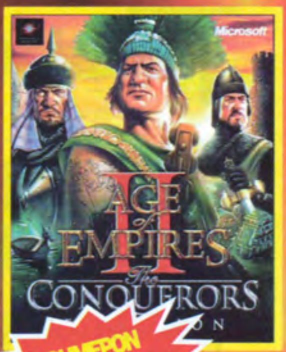












ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs







ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

RIDDLE OF SPHINX	13.900	TONKA	13.900
KAWASAKI JET SKI	13.900	THOMAS	13.900
KINGDOMS UNDER FIRE	13.900	HYPERTRON	12.900
STATE OF WAR	13.900	NO ESCAPE	12.900
GAMEBOY POKEMON	12.900	WARM UP	12.900
SAMURAI SPIRIT 4	12.900	REAL MYST 30	12.900
FAST FOOD TYCOON	12.900	THE GRINCH	13.500
AQUARIUM	12.900	MILLIONAIRE SPORTS	13.500
STARTREK STARFLEET 2	13.500	WOODY	
FREEDOM	13.500	WOODPECKER RACING	13.500
ROAD TO ELDORADO	13.500	TIME LINE	13.500
BMX RACE	13.500	HARLEY DAVIDSON 2	13.500
MISSION HUMANITY	13.500	NBA LIVE 2001	13.900
HELLBOY	12.900	FIFA 2001	13.900
PROFECIAL	12.900	CM 2001	13.900
PRO RALLY 2001	12.900	KISS PIN BALL	13.900
GUNLOCK	12.900	NEO GEO COLLECTION	CALL
ARTHUR'S KNIGHTS	12.900	MAME COLLECTION	CALL
SEA DOGS	13.900	MONICA XXX	CALL
NIMZO 8	13.900	BAYWATCH XXX	CALL
GUNMAN CHRONICLES	13.900	PAMELA XXX	CALL

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYPAD	6.500	ΑΣΥΡΜΑΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ	19.900
JOYPAD & RUMBLE	12.500	RECORDER 12 x 10 x 32 BURN PROOF	109.000
ΤΙΜΟΝΙΑ & ΠΕΤΑΛΙΑ	20.000	ΓΥΑΛΙΑ 3D ΑΣΥΡΜΑΤΑ	49.900
ΤΙΜΟΝΙΑ & ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ & ΚΡΑΔΑΣΜΙΚΟ	34.900	*CDs ΚΕΝΑ ΑΠΟ 250*	

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P3 850, MOTHERBOARD SOYO 7VBA PRO, TOWER ATX MIDI, VGA 32MB, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ 16BIT, 128DIM 133 MHz, HDD 20GB, QUANTUM, CREATIVE CD-ROM 52x, MONITOR 15" PHILIPS, MODEM 56.600 MOTOROLA, ΗΧΕΙΑ 140WAT, MOUSE, FLOPPY 1,44, KEYBOARD

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

399.000 ΔΡΧ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
• COMPUTER GAMES CLUB - ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΕΧ 5, ΚΩΣ, ΤΗΛ.: (0242) 28736, 29054
• AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
• COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΙΜΑΡΑΣ, ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865

Αλληλογραφία

κα έχει ανάγκη να κερδίσει τα βλέμματα των γύρω της (ανδρών εννοείται); Οσοι πιστεύουν ότι κάτι τέτοιο δεν αληθεύει, μάλλον ζουν σε άλλο πλανήτη και σε οποιαδήποτε περίπτωση ας βγουν ένα βράδυ σε ένα οποιοδήποτε νυχτερινό club για να το διαπιστώσουν ιδίοις όμμασι. Η ίδια η γυναίκα προβάλλει τον εαυτό της ως σεξιστικό σύμβολο και λειτουργεί με ανάλογο τρόπο. Πώς είναι δυνατόν να περιμένουμε σε ένα computer game να συμβαίνει κάτι διαφορετικό;

Συνεχίζοντας τις παραπάνω σκέψεις μου, το μυαλό μου πηγαίνει στην τηλεόραση. Πόσες και πόσες καλλίγραμμες κουκλάρες δεν παρελαύνουν καθημερινά από το κουτί αυτό; Το ισχυρό σημείο τους, το ατού που τις κάνει αξιοπρόσεκτες, ποιο είναι; Οι σπουδές τους; Η καλλιέργειά τους; Η έντονη προσωπικότητά τους; Οχι βέβαια. Το μόνο που τις αναδεικνύει είναι οι καμπύλες τους και αυτό το προκλητικό ύφος που κάθε άνδρα ξεσηκώνει. Θυμηθείτε τις πρωταγωνίστριες σε διαφημίσεις, τηλεοπτικές σειρές κ.λπ. Ακόμα και στις ειδήσεις, τι φοράει η κούκλα που παρουσιάζει το δελτίο καιρού; Ρωτάω, λοιπόν, και πάλι. Γιατί πρέπει να συμβαίνει κάτι διαφορετικό στα παιχνίδια των Η/Υ; Γιατί να ξεσηκωθεί μία γυναίκα εναντίον της Eidos, ενώ θα έπρεπε πρώτα να κάνει κάτι τέτοιο απέναντι στους τηλεοπτικούς μεγιστάνες που εκμεταλλεύονται το γυναικείο φύλο; Και το σημαντικότερο: Γιατί πρώτα από όλα να μην τα βάλει με τον ίδιο της τον εαυτό που τον αφήνει να γίνεται έρμαιο σε μια ανδροκρατούμενη κοινωνία; Οποια στιγμή μία γυναίκα θυμώνει με τη μεταχείριση του γυναικείου φύλου από ένα computer game, καλό θα ήταν την ίδια στιγμή να σκέφτεται τη δική της καθημερινή συμπεριφορά (π.χ. τι φόρεσε την τελευταία φορά που βγήκε για clubbing). Τότε θα διαπιστώσει ότι πρώτα από όλα φταίει η ίδια για τον τρόπο που προβάλλεται το γυναικείο φύλο στις οθόνες του υπολογιστή. Ταυτόχρονα συμβαίνει και κάτι τραγελαφικό. Οσο μία γυναίκα δυσανασχετεί για την υποτιμητική μεταχείριση του "ασθενούς" φύλου, άλλο τόσο επικροτεί την εξύψωση του "ισχυρού". Η κοπέλα μου έπαθε πλάκα με την ωριμότητα, το χιούμορ και την ευφυία του Gabriel Knight (να σ' τη γνωρίσω, Νάσο, θα γίνετε κολλητοί!!!). Γιατί συμβαίνει αυτό; Γιατί έχει την απαίτηση μία γυναίκα να βλέπει στην οθόνη του υπολογιστή της την ενσάρκωση του τέλειου άνδρα; Και αν έχει τέτοιες απαιτήσεις, πώς απαγορεύει σε εμάς τους άνδρες να έχουμε ανάλογα υπερβολικές απαιτήσεις από τις γυναίκες ηρωίδες. Το πράγμα καταντάει κωμικό. Μπρατσαρά άνδρα θέλεις εσύ; Χυμώδη γυναίκα θέλω εγώ. Ωριμότητα και φοβερή αίσθηση χιούμορ θέλεις εσύ από άνδρα ήρωα του παιχνιδιού; Τέλειες αναλογίες και προκλητικό βλέμμα θέλω εγώ από τη γυναίκα ηρωίδα του παιχνιδιού... Είναι αστείο, θα συμφωνείτε μαζί μου.

Κλείνω το γράμμα μου επαναλαμβάνοντας ότι δεν θέλω να θίξω το γυναικείο φύλο, οπότε ας μη με βάλουν στόχο οι φεμινίστριες. Κάποιες σκόρπιες ιδέες επί του θέματος προσπάθησα να βάλω σε μια σειρά και τίποτε περισσότερο. Αν κάποιο συμπέρασμα βγαίνει από τα παραπάνω είναι ότι δεν δικαιούται να τα βάζει κανείς με την υποβάθμιση του γυναικείου φύλου στα computer games, από τη στιγμή που την αποδέχεται σε καθημερινή βάση σε όλες τις άλλες δραστηριότητές του. Don't shoot the messenger...

Γιώργος

Φίλε Γιώργο,

Αντί να μπούμε στον πειρασμό να απαντήσουμε εμείς, προτιμάμε να κάνουν κάτι τέτοιο... οι άμεσα ενδιαφερόμενες! Κυρίες μου, περιμένουμε τις απόψεις σας: Είναι έτσι τα πράγματα όπως τα γράφει ο Γιώργος ή μήπως έχετε να μας υποβάλλετε τις ενστάσεις σας; Προσοχή μόνο μη μου κάνετε τη στήλη Κοσσυφοπέδιο, ε;

PC


HYPER CORNER
"CYBERING... SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα YBONNH STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


Www.netmania.gr
net mania
INTERNET CAFE
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
Www.netmania.gr
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
INTERNET
CAFE


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


bitsandbytes
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail: cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

των Δημήτρη Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr
Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr





CAST AWAY

Είδος Περιπέτεια
Σκηνοθεσία Robert Zemeckis
Παραγωγή 20th Century Fox
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Tom Hanks, Helen Hunt, Chris Noth

Καμιά φορά κάθομαι και σκέφτομαι πώς ξεκίνησε ο **Tom Hanks** και πού έφτασε. Αλήθεια, ποιος θυμάται τον εν λόγω ηθοποιό σε ταινίες όπως "Η γοργόνα", με συμπρωταγωνίστρια την Ντάριλ Χάνα, ή το "Big", όπου ως ενήλικας άλλαζε σώματα με έναν πιτσιρικά; Χωρίς, φυσικά, να υποτιμάμε αυτές τις ταινίες (άλλωστε "Η γοργόνα" είχε κάνει αρκετή επιτυχία και για το "Big" ήταν υποψήφιος για το Oscar A' αντρικού ρόλου), σε καμία περίπτωση όμως δεν μπορούν να συγκριθούν με τις πρόσφατες ταινίες του ηθοποιού, οι οποίες του χάρισαν δύο φορές το Oscar A' αντρικού ρόλου ("Philadelphia" και "Forest Gump"). Το "Cast Away" ("Ο ναυαγός") είναι η τελευταία ταινία του Tom Hanks, η οποία αναμένεται να γνωρίσει και πάλι μεγάλη επιτυχία. Το στόρι είναι πολύ απλό όσο και κλασικό. Πρόκειται για την ιστορία ενός επιζήσαντα από ένα αεροπορικό δυστύχημα, του Chuck Noland (Tom Hanks), ο οποίος βρίσκει καταφύγιο σε ένα απομονωμένο νησί στη μέση του πουθενά. Ο Chuck, ως ένας σύγχρονος Ροβινσώνας, θα προσπαθήσει να επιζήσει στο ερημονήσι κάνοντας κυριολεκτικά τα πάντα. Ο σκηνοθέτης της ταινίας (**Robert Zemeckis**) έχει δημιουργήσει εξαιρετικά πλάνα από το νησί και τις προσπάθειες του ήρωα για την επιβίωση. Το μεγαλύτερο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσει ο Chuck είναι η μοναξιά. Κάποια στιγμή ο ήρωάς μας θα σχεδιάσει ένα ανθρώπινο πρόσωπο επάνω σε μία μπάλα του βόλεϊ, χρησιμοποιώντας το ίδιο το αίμα του, την οποία θα ονομάσει Wilson. Ο Wilson θα είναι ο μοναδικός φίλος του Chuck για τα τέσσερα χρόνια που θα μείνει στο νησί.



Ως ταινία παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον να παρακολουθείς τον Hanks να εφευρίσκει κάθε τόσο κάποιον τρόπο είτε για να επιβιώσει είτε για να αποδράσει από το νησί. Οι σκηνές στην αρχή κατά τις οποίες προσπαθεί να ανάψει φωτιά, αλλά και να σπάσει μια καρύδα και αποτυγχάνει, προϊδεάζουν τον θεατή για τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσει ένας καλομαθημένος άνθρωπος της πόλης όταν θα χρειαστεί να φροντίσει τον εαυτό του σε αυτήν την ερημιά. Κατά τη διάρκεια της ταινίας θα δούμε τον Hanks να αλλάζει εμφανισιακά λόγω των κακουχιών που αντιμετωπίζει. Ετσι, από καλοθρεμμένος και κομψός κύριος, μετατρέπεται σε σκελετωμένο ναυαγό με μακριά μαλλιά και γένια! Η ταινία χρειάστηκε αρκετό καιρό για να ολοκληρωθεί, γιατί οι παραγωγοί περίμεναν να μακρύνουν τα γένια και τα μαλλιά του Hanks, αλλά και να χάσει βάρος! Ενα από τα μειονεκτήματα της ταινίας είναι το γεγονός πως επικεντρώνεται στο δυστύχημα, χωρίς να δίνει πολλές πληροφορίες για τη ζωή του κεντρικού ήρωα. Τα μόνα στοιχεία που δίνονται στο θεατή είναι πως η δουλειά του Chuck απαιτεί συνεχή ταξίδια, ενώ φυσικά δεν θα μπορούσε να λείπει και μια γυναίκα από την ταινία, που στην προκειμένη περίπτωση είναι η αγαπημένη του ήρωά μας Kelly (**Helen Hunt**). Επίσης αμφιλεγόμενες είναι οι απόψεις για το τέλος της ταινίας. Υπάρχει άραγε το κλασικό happy end ή η ταινία καταφέρνει να ξεφύγει από τα συνηθισμένα; Αυτό λυπούμαστε, αλλά δεν θα σας το αποκαλύψουμε εδώ. Το σίγουρο είναι πως πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα υπόθεση και μία εξαίρετη ερμηνεία από τον Hanks. Οι λάτρεις της περιπέτειας να είναι stand by, γιατί σε σύντομο χρονικό διάστημα θα ξεκινήσουν οι προβολές και στη χώρα μας.

Ο σκηνοθέτης της ταινίας έχει δημιουργήσει εξαιρετικά πλάνα από το νησί και τις προσπάθειες του ήρωα για την επιβίωση.



ΧΡΥΣΕΣ ΣΦΑΙΡΕΣ 2001

Την Κυριακή 21 Ιανουαρίου είχαμε την απονομή των χρυσών σφαιρών στο Los Angeles της Αμερικής. Χωρίς χρονοτριβές και λόγω έλλειψης χώρου σάς παρουσιάζουμε ευθύς αμέσως τα αποτελέσματα.

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
GLADIATOR

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΕ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
JULIA ROBERTS - Erin Brockovich

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΝΔΡΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΕ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
TOM HANKS - Cast Away

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΩΜΙΚΗ Ή ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
ALMOST FAMOUS

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΕ ΚΩΜΙΚΗ Ή ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
RENEE ZELLWEGER - Nurse Betty

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΝΔΡΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΕ ΚΩΜΙΚΗ Ή ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ
GEORGE CLOONEY - O Brother, Where Art Thou

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΤΑΙΝΙΑ
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON - TAIWAN

ΚΑΛΥΤΕΡΗ Β' ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΕΡΜΗΝΕΙΑ
KATE HUDSON - Almost Famous

ΚΑΛΥΤΕΡΗ Β' ΑΝΔΡΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ
BENICIO DEL TORO - Traffic

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
ANG LEE - Crouching Tiger, Hidden Dragon

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
STEPHEN GAGHAN - Traffic

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΟΥΣΙΚΗ
GLADIATOR

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ
THINGS HAVE CHANGED - Wonder Boys

CECIL B. DeMILLE AWARD
AL PACINO

BEDAZZLED

Το **Bedazzled** είναι μία μοντέρνα εκδοχή του Φάουστ, έργο του μεγάλου Γερμανού λογοτέχνη Γκαίτε. Η ταινία, παρ' όλο που καταπιάνεται με ένα αρκετά "μακάβριο" θέμα, καταφέρνει να διατηρήσει σατιρικό κλίμα, έτσι ώστε να κατατάσσεται στις κωμωδίες. Πρόκειται για ένα remake μιας παλιάς κωμωδίας του 1967, με πρωταγωνιστές τον Dudley Moore και τον Peter Cook. Το ρόλο του διαβόλου ενσαρκώνει με μεγάλη επιτυχία η πανέμορφη **Elizabeth Hurley**, ενώ δίπλα της στον πρωταγωνιστικό ρόλο είναι ο **Brendan Fraser**. Η υπόθεση του έργου έχει ως εξής: O Elliot (Brendan Fraser) είναι ένας εκ γενετής looser. Οτιδήποτε κι αν δοκιμάσει στη ζωή του αποτυγχάνει. Παρ' όλα αυτά δεν απογοητεύεται και συνεχίζει τις προσπάθειές του για το καλύτερο. Η κατάσταση φτάνει στα άκρα όταν ερωτεύεται μια συνάδελφό του στη δουλειά, την Alison (**Frances O'Connor**), την οποία όμως καταλαβαίνει γρήγορα πως δεν έχει καμία ελπίδα να κερδίσει. Ετσι, πάνω στην απελπισία του και βλέποντας τον έρωτά του να μη βρίσκει ανταπόκριση, φωνάζει δυνατά πως θα έκανε τα πάντα για να είναι με την Alison. Πριν καλά καλά να αντιληφθεί τι ακριβώς ξεστόμισε, εμφανίζεται μπροστά του ο διάβολος με τη μορφή της Elizabeth Hurley, η οποία παρεμπιπτόντως φοράει και ένα πολύ όμορφο "κουστουμάκι". Η πριγκίπισσα του σκότους -όπως αυτοαποκαλείται στην ταινία η Βρετανίδα ηθοποιός- προτείνει στον Elliot να κάνει πραγματικότητα επτά ευχές του, οι οποίες αν χρησιμοποιηθούν σωστά, θα μπορέσουν να φέρουν κοντά του την αγαπημένη του Alison. Το τίμημα, φυσικά, για τον Elliot θα είναι η ίδια η ψυχή του! Ο συμπαθής ήρωας, τυφλωμένος από έρωτα για τη νεαρή συνάδελφό του, δέχεται. Από το σημείο αυτό ξεκινάει μια σπαρταριστή ιστορία που θα διασκεδάσει τους θεατές και με το παραπάνω. Ο Elliot γρήγορα βρίσκεται μπλεγμένος σε διάφορες καταστάσεις όπου αναγκάζεται να πάρει τη θέση ενός πάμπλουτου άντρα, ενός διάσημου μπασκετμπολίστα, ακόμα και τη θέση του ίδιου του προέδρου της Αμερικής! Η ταινία περιστρέφεται γύρω από τα τρία προαναφερθέντα άτομα, ενώ την παράσταση κλέβει η Liz Hurley στο ρόλο του διαβόλου. Η σύντροφος του Hugh Grant εντυπωσιάζει με την ομορφιά της και το σκέρτσο της σε έναν ρόλο που της ταιριάζει γάντι. Θα ήταν άδικο, όμως, να μην αναφερθούμε και στον ταλαντούχο ηθοποιό Brendan Fraser, ο οποίος ουσιαστικά ενσαρκώνει επτά διαφορετικούς ρόλους-χαρακτήρες και τα καταφέρνει άριστα. Σκηνοθέτης της ταινίας είναι ο **Harold Ramis**, ενώ παραγωγός η **20th Century Fox**. Εμείς τι άλλο να προσθέσουμε; Αν ο διάβολος έχει τη μορφή της Liz, ανυπομονούμε να βρεθούμε στην κόλαση! PC

Η ταινία καταφέρνει να διατηρήσει σατιρικό κλίμα, έτσι ώστε να κατατάσσεται στις κωμωδίες.



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



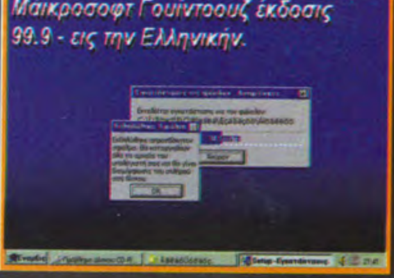
5 STARTER DECKS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ YOUNG JEDI CARD GAME

5 STARTER DECKS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ VAMPIRE SABBAT WARS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ FANTASY SHOP

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Τελικά, τους κοροϊδεύουμε όλους εμείς οι Ελληνες. Οχι μόνο δεν επιθυμούμε τον εξευρωπαϊσμό της Ελλάδας, αλλά αντίθετα σκοπεύουμε στην επιβολή καθετί ελληνικού σε όλη την ανθρωπότητα και στην αναγωγή της ελληνικής ως της μοναδικής γλώσσας ανά την υφήλιο (μεταξύ μας αυτά, έτσι;). Ιδού και το τεκμήριο...

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

10 ΒΑΘΜΟΙ

M	A	G	I	C	A	R	R	O	W	Q	E	R	T	G	F	D	I	K	N
L	U	W	D	C	H	A	R	G	E	D	S	T	R	I	K	E	P	H	J
I	T	L	W	G	A	B	R	I	E	L	G	D	F	W	H	J	O	U	Y
G	R	F	T	W	F	G	Y	H	N	M	J	U	E	B	W	R	I	V	C
H	A	V	V	I	T	A	R	E	D	S	I	F	B	C	B	F	S	H	S
T	L	B	W	B	P	V	A	E	W	I	A	F	A	T	O	F	O	W	E
N	A	I	C	I	K	L	I	K	T	R	A	F	A	V	A	Y	N	M	L
I	L	K	R	B	Z	X	E	C	T	A	R	F	I	B	V	K	J	H	I
N	A	M	I	N	N	E	R	S	P	I	R	I	T	M	T	G	A	N	S
G	L	N	T	V	F	D	G	N	H	W	C	T	F	V	P	L	V	Y	S
F	A	T	I	B	J	A	B	M	D	O	D	G	E	E	D	A	E	B	I
U	F	V	C	A	S	D	H	J	K	L	T	B	V	N	X	C	L	M	M
R	E	V	A	D	E	E	D	V	C	R	D	V	C	B	E	W	I	E	W
Y	D	F	L	V	E	F	G	W	L	I	K	O	T	F	G	P	N	B	O
W	C	V	S	C	P	O	W	E	R	S	T	R	I	K	E	X	C	V	L
S	D	F	T	D	E	N	M	A	S	P	L	I	R	O	N	U	N	G	S
P	I	E	R	C	E	G	I	A	T	I	E	F	E	S	I	V	A	L	I
A	E	R	I	F	G	B	P	L	A	G	U	E	J	A	V	E	L	I	N
V	A	L	K	Y	R	I	E	G	F	W	N	N	E	W	E	R	E	N	D
O	S	D	E	R	G	F	D	S	A	K	I	D	B	U	R	D	E	S	V

1 MAGIC ARROW
2 MULTIPLE SHOT
3 STRAFE
4 INNER SPIRIT
5 RITICAL STRIKE
6 DODGE
7 PENETRATE
8 DECOY
9 EVADE
10 VALKYRIE
11 PIERCE
12 JAB
13 POWER STRIKE
14 POISON JAVELIN
15 IMPALE
16 PLAGUE JAVELIN
17 FEND
18 LIGHTNING FURY
19 CHARGED STRIKE
20 SLOW MISSILES

Θέμα: Skills της Amazon στο Diablo II.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενα από τα "καλά" όπλα στο Fallout 2.

1	2	3	4	5

1 Ποια είναι η βασική "πηγή αντιγραφής" του Φοίβου για το "Υποφέρω" της Δέσποινας Βανδή;

- A. Ο Νίκος Καρβέλας
- O. Δεν αντιγράφει κανέναν αυτός. Είναι 100% πρωτότυπος! (χα...)
- B. Οι Faithless και κυρίως το Salva Mea. (Ε, κάνει μπαμ το άτιμο...)

2 Πώς ονομάζεται το τελευταίο expansion για το Starcraft;

- O. Sickel
- P. Rise of Rome
- Q. Cickel

3 Ποιος είναι ο Domino Hurley;

- C. Ο αδελφός της ηθοποιού, παραγωγού και μοντέλου Liz Hurley
- H. Ο ιδρυτής της Harley Davidson...
- Z. Βασικός χαρακτήρας σε γνωστό "χισπά-νικ" adventure

4 Ο μόνος καλός δράκος στο Baldur's Gate II.

- G. Firkraag
- A. Adalon
- B. Nizidramanii'yt (σκουλικομυρμηγκότρυπα...)

5 Ποιο Shrine στο Diablo II μετατρέπει το κοντινότερο τέρας-αντίπαλο σε unique;

- C. To Combat Shrine
- D. To Unification Shrine
- R. To Monster Shrine

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







GIANTS: CITIZEN KABUTO	THE DEVIL INSIDE	DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	GUNMAN CHRONICLES	FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Ημέρες...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Σήμερα φτιάχνω το Master Of Puzzles που διαβάζετε. Δεν είναι η ημέρα μετά την Παρασκευή ούτε η ημέρα πριν από τη Δευτέρα. Η Πέμπτη δεν πέφτει αύριο ούτε έπεφτε χθες, ούτε δύο ημέρες πριν από χτες. Α, και σήμερα δεν είναι Τρίτη. Αφού σταματήσετε το "στόλισμα", βρείτε τι ημέρα είναι σήμερα.

Απ.: ____________________

Αν η ημέρα, τώρα, σήμερα είναι Δευτέρα (λέμε αν, μια και δεν σχετίζεται με την προηγούμενη ερώτηση), ποια είναι η ημέρα που ακολουθεί την ημέρα που έρχεται μετά την ημέρα που προηγείται της ημέρας πριν από χθες;

Απ.: ____________________

Τα παπούτσια

Ενας γύφτος πάει στο παπουτσάδικο.
- Τέλω ένα ζευγκάρι παπούτσια γκια το γκιο μου. Τριάντα ντύο νούμερο...
Αφού διάλεξε αυτά που ήθελε, τα πληρώνει και φεύγει. Επειτα από δύο μήνες, να τος πάλι ο γύφτος στο παπουτσάδικο.
- Τέλω ένα ζευγκάρι παπούτσια γκια το γκιο μου. Τριάντα τρίο νούμερο...
Πήρε τα παπούτσια που ήθελε και φεύγει όλος χαρά. Υστερα από δυο-τρεις μήνες, να τος πάλι:
- Τέλω ένα ζευγκάρι παπούτσια γκια το γκιο μου. Τριάντα τέσσερο νούμερο...
Πήρε πάλι τα παπούτσια και φεύγει. Υστερα από δύο μήνες, ο γύφτος, πιστός στο ραντεβού του:
- Τέλω ένα ζευγκάρι παπούτσια γκια το γκιο μου. Τριάντα ένο νούμερο...
Ο υπάλληλος παραξενεύεται:
- Μα, καλά, τον ρωτάει, το τελευταίο ζευγάρι που πήρατε ήταν τριάντα τέσσερα νούμερο. Για τον άλλο γιο σας είναι αυτό;
- Οκι. Γκια τον ίντιο!
- Και, καλά. Θα του κάνει τώρα το μικρότερο νούμερο;
- Τα του κάνει, τα του κάνει. Κτες, μπλέπεις, του 'κοψα τα νύκια...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 136. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Φεβρουάριου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 15η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 139. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Μαΐου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στο κατάστημα Fantasy Shop.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 133 | 1 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Αν σκοτώσετε τον Firkraag στο Baldur's Gate II παίρνετε το:

1	2	3	4	5	6	7	8
C	A	R	S	O	M	Y	R

1 Χαρακτήρας που συναντάτε στο Baldur's Gate II.
- A. Kosta Kala
- C. Taso Kala
- F. Poli Kala Esi

2 Τι σημαίνουν τα αρχικά HTML;
- D. How To Make Lots (of money)
- A. Hyper Text Mark-up Language
- B. Hano Ton MpousouLa

3 Είναι 13, από τα οποία τα 11 είναι 0 και τα 2 είναι 1.
- E. Ασε μας, βρε, με τα κουφά σου.
- R. Οι βαθμοί του Ολυμπιακού εκτός έδρας στο Champions League (κρίμα που αποκλείστηκε και πρέπει να περιμένουμε για του χρόνου).
- S. Οι βαθμοί του Παναθηναϊκού στα εκτός έδρας του Champions League (όποιος επιλέξει αυτό, θα είναι πολύ απλά λάθος).

4 Για πάμε πάλι όλοι μαζί: Ποιο είναι το πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα;
- R. Ο Διάμπλος ο 2ος, φυσικά
- S. To 4th Coming
- T. Η πύλη του Μπαλντούρου

5 Παιχνίδι που υπέστη "άμβλωση" προτού καν ολοκληρωθεί-κυκλοφορήσει.
- O. Warcraft Adventures: Lord of Clans
- K. Starcraft II
- L. Lords of The Realm 5

6 Με ποιες 4 "αξίες" ξεκινάει το video clip του Darkstone;
- M. Pride, Honor, Strength και Courage
- K. Lust, Greed, Vanity και Penury
- L. Ψωμί, Παιδεία, Ελευθερία (και Εκκλησία)!

7 Τι είναι το Seymore Butts;
- Y. Τίτλος "ιδιόμορφου" adventure
- M. Το όνομα του δημιουργού του Icewind Dale
- N. Χαρακτήρας στο Return to the Monkey Island

8 Πόσο κόστιζε την άνοιξη του 1996 ένας μέσος σκληρός δίσκος με χωρητικότητα 1GB;
- R. 60 με 65 χιλιάδες δρχ.
- S. 180 με 200 χιλιάδες δρχ.
- T. Δεν υπήρχε τότε τέτοιος σκληρός δίσκος

ΧΜΜ!

1. Το σφουγγάρι 2. Το κερί 3. Η ανάσα

Οι νικητές κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού "Midtown Madness 2"

- ΜΟΣΧΙΔΗΣ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΣ, ΚΑΒΑΛΑ
- ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ, ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
- ΤΟΨΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
- ΔΟΥΜΑΣ ΘΩΜΑΣ, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ
- ΜΗΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΤΣΩΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΓΛΥΦΑΔΑ
- ΛΙΑΝΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΚΟΖΑΝΗ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΠΑΝΑΓΟΥΛΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΓΛΥΚΑ ΝΕΡΑ
- ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΝΙΚΟΣ, ΑΘΗΝΑ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


ZEUS: MASTER OF OLYMPUS


CABELA'S BIG GAME HUNTER 4


RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE


RUNE


SUPERBIKE 2001

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

I	D	E	N	T	I	F	Y	Q	W	E	M	A	N	T	L	E	N	M	W
N	L	E	S	U	N	F	I	R	E	R	T	E	B	G	F	D	S	B	Y
V	E	G	K	W	E	G	S	P	E	L	L	T	H	R	U	S	T	W	V
I	I	D	S	N	G	H	C	I	G	A	M	E	C	R	E	I	P	G	E
S	H	O	R	R	O	R	E	M	L	F	S	A	C	D	R	A	R	E	R
I	S	R	T	I	J	C	F	D	S	A	V	E	R	P	D	R	C	E	N
B	R	L	W	D	G	F	K	B	V	C	O	G	F	C	L	A	L	H	C
I	E	R	E	A	D	F	G	D	S	K	C	I	L	T	E	P	O	S	A
L	Y	G	R	E	S	I	S	T	F	E	A	R	B	S	I	T	U	N	L
I	C	A	R	D	P	K	S	H	N	T	L	T	F	E	H	U	D	A	L
T	N	B	T	N	K	M	E	P	G	F	I	Y	T	M	S	R	K	B	Y
Y	E	R	H	U	I	W	C	F	E	I	S	H	I	I	E	E	I	E	H
P	G	I	N	D	T	S	R	G	I	L	E	N	K	T	R	O	L	H	N
U	N	E	M	L	G	I	E	A	F	G	M	I	S	W	I	F	L	T	I
R	I	L	I	O	F	D	T	D	D	E	A	A	I	G	F	T	G	F	K
G	T	N	K	H	F	G	W	E	G	F	H	K	G	F	E	H	B	O	M
E	N	A	O	L	R	G	O	R	A	C	L	E	F	I	F	E	N	L	J
R	O	S	G	A	T	E	R	P	H	A	N	T	A	S	C	F	H	I	U
G	C	O	G	F	D	K	D	A	E	L	S	I	M	S	D	A	F	A	T
F	G	S	P	E	L	L	S	T	R	I	K	E	R	T	R	T	W	W	B


The 4th Coming
Το πρώτο on-line RPG
στην Ελλάδα!!!
Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
Ήρθε το 3° Νησί
Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον
φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming";
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
www.t4c.gr

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Internet site: www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, DINERS CLUB INTERNATIONAL



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			

Διαδίκτυο

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-336	Δημιουργήστε την πρώτη σας Web Page σε ένα Σαββατοκύριακο	224	6.800
EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200

Λειτουργικά Συστήματα

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
EB-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-334	Προγραμματίστε με την C++	307	6.800
ΕΒ-00-337	Προγραμματίστε με την Visual Basic	259	6.600
ΕΒ-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
Γενικά			
ΕΒ-00-331	Το πρώτο σας PC	301	5.600
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
FANTASY • ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ • ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ			
ΕΒ-00-338	Οράματα του Μέλλοντος	489	7.600
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
ΕΒ-00-317	Ο πιο σκοτεινός δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')	528	6.200
ΕΒ-00-321	Τα κεκρυμμένα	611	5.600
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
Υπό έκδοση	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν (2 τόμοι)		
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα adventure games Tex Murphy Overseer και The Beast Within με τα γνήσια manuals τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κωνσταντίνος Χριστόπουλος
Τηλέφωνο (0251) 43370
e-mail nyo_24@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ γνήσιο το Black Dahlia (8 CDs) προς 3.000 δρχ. Επίσης, τα Atlantis (4 CDs), Aztec, Faust (4 CDs), Rent a Hero κ.λπ. προς 2.000 δρχ. έκαστο. Επίσης, παλαιά adventures και emulators, καθώς και πολλά περιοδικά για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θεοδόσιος Μήτσουλας
Τηλέφωνο 5150836

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα αυθεντικά παιχνίδια Nuclear Strike και Tomb Raider III προς 6.000 δρχ. έκαστο στη συσκευασία τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Εφη Μαρωνίτη
Τηλέφωνο 0977-822010

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Abomination: The Nemesis Project, αμεταχείριστο, μαζί με το βιβλίο οδηγιών του προς 2.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημήτρης Μαρβάκης
Τηλέφωνο (031) 312433

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Dracula 2 και FIFA 2001 προς 2.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θωμάς Θωμαΐδης
Τηλέφωνο 0974-432133

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original PC games σε πολύ καλές τιμές. Μεγάλη ποικιλία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Μαστοροκώστας
Τηλέφωνο (031) 307745
E-mail kalimera_sas@hotmail.com

Hardware

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 200MMX, 64MB RAM, 3,2GB hard disk, S3 Virge 4MB, 24x CD-ROM Teac, Sony Trinitron 15", modem 33.600, 4pad και 15 games. Τιμή 160.000 δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αλέξανδρος Γιώτης
Τηλέφωνο (0294) 56501

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard Microstar MSI 6163pro (BX Chipset), επεξεργαστής Intel Celeron 566 (overclocked έως και 850MHz) και ανεμιστηράκι Globalwin FPS 32, ειδικό για overclocking. Τιμή 60.000 δρχ. Επίσης, πωλείται επεξεργαστής Celeron 433A προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ηλίας
Τηλέφωνο 0974-473551

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CD-ROM Teac 32x προς 4.000 δρχ. και 2 στερεοφωνικά ηχεία PMPO 160Watt (14 rms) προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημοσθένης Χιώλος
Τηλέφωνο (0341) 25262

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II 350MHz, 128MB RAM, 6,2GB hard disk, κάρτα γραφικών TNT 16MB, κάρτα ήχου SB PCI 64, CD-ROM 32x οθόνη 15'' Sony Trinitron. Τιμή 200.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στάθης
Τηλέφωνο 097-2039073

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard Asus P2B slot 1 Intel 440BX chipset, Pentium III 450MHz, 64MB RAM PC 100, Viper 550 16MB SDRAM AGP, Voodoo 2 PCI 8MB, PC-DVD Creative με κάρτα Mpeg-2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σωτήριος Μακρής
Τηλέφωνο 9593794, 5140548

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium III 500MHz, Philips Monitor 105S, 13,1GB hard disk, Voodoo 2 3D και άλλα. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ιωάννης Εμμανουηλίδης
Τηλέφωνο (081) 210096, 0977-839704

Διάφορα

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ ολοκαίνουριο Sidewinder Dual Strike της Microsoft (στο κουτί του με τα manuals κ.λπ.), με το Sidewinder Freestyle Pro (και χωρίς το Motocross) ή το Sidewinder Precision Racing Wheel, στα κουτιά τους με τα manuals και σε καλή κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θανάσης Τσιώλας
Τηλέφωνο (031) 346994, 0974-433934

ΖΗΤΕΙΤΑΙ subwoofer Yamaha, μοντέλο YST-MSW10 25Watt, με όλα τα αξεσουάρ του. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Συμεών Δεληγιαννίδης
Τηλέφωνο (0381) 82557

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το joystick Miscroft Sidewinder Standard στο κουτί του προς 4.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημοσθένης Χιώλας
Τηλέφωνο (0341) 25262 PC

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

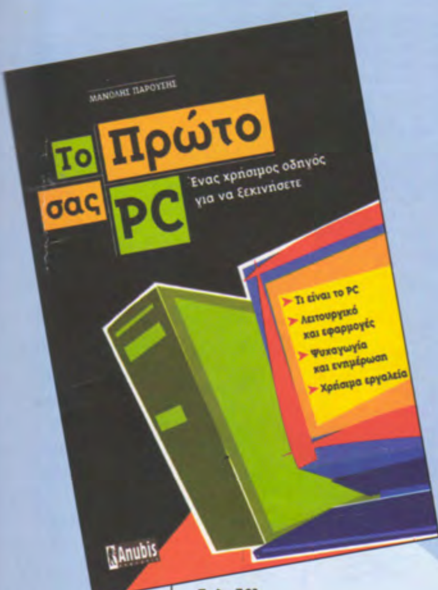
ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....



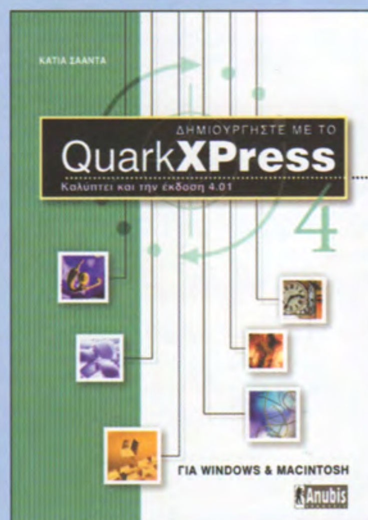
Sudden Strike
saving private dll
ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ... ΛΥΡΗ
markador@mailcity.com
ΕΧΩ ΕΝΑ ΚΑΚΟ ΠΡΟΑΙΣΘΗΜΑ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ...
ΜΠΑ... ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΛΟΓΟΣ ΝΑ ΑΝΗΣΥΧΕΙΣ, ΑΚΟΥΣΑ ΟΤΙ Ο ΚΡΗΣΤΗΣ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ 15 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ!
ΣΦΑΧΤΕΝΑΜΕΡΙΚΑΝΕΝ!*
*ΣΦΑΞΤΕ ΤΟΥΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΥΣ
ΕΦΟΔΟΣ!
ΑΑΧΧ!...
ΜΗΗΗ!...
ΚΥΡΙΕ ΛΟΧΙΑ, ΕΙΣΑΣΤΕ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΗΤΑΝ ΜΕ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΜΑΣ ΟΤΑΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ 15 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ; ΕΜΕΝΑ ΜΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΗΤΑΝ ΜΕ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΩΝ ΓΕΡΜΑΝΩΝ...
SHUT DOWN

Νέες κυκλοφορίες

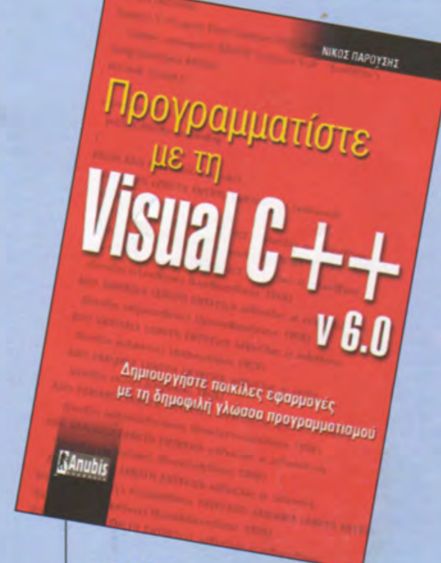
από την Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Σελ.: 301
Κωδικός: EB-00-331
ISBN: 960-306-284-7
Τιμή: 5.600 δρχ.



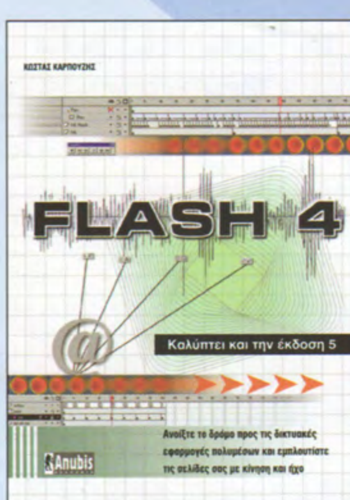
Σελ.: 256
Κωδικός: EB-00-323
ISBN: 960-306-282-0
Τιμή: 6.100 δρχ.



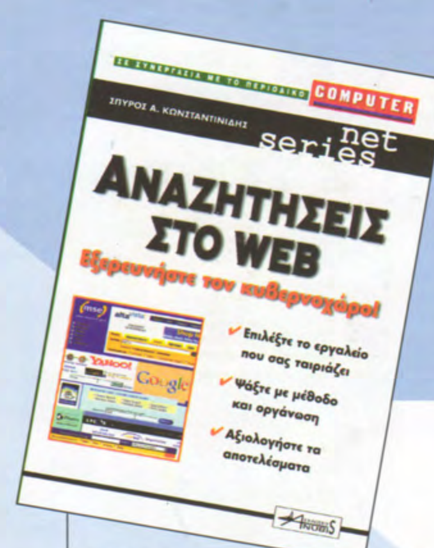
Σελ.: 307
Κωδικός: EB-00-334
ISBN: 960-306-285-5
Τιμή: 6.800 δρχ.



Σελ.: 143
Κωδικός: EB-00-319
ISBN: 960-306-274-X
Τιμή: 3.800 δρχ.



Σελ.: 331
Κωδικός: EB-00-333
ISBN: 960-306-296-0
Τιμή: 7.300 δρχ.



Σελ.: 159
Κωδικός: EB-00-322
ISBN: 960-306-275-8
Τιμή: 3.800 δρχ.

Για παραγγελίες συμπληρώστε το κουπόνι της Anubis Collection που εσωκλείεται στο περιοδικό στη σελίδα 195

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr